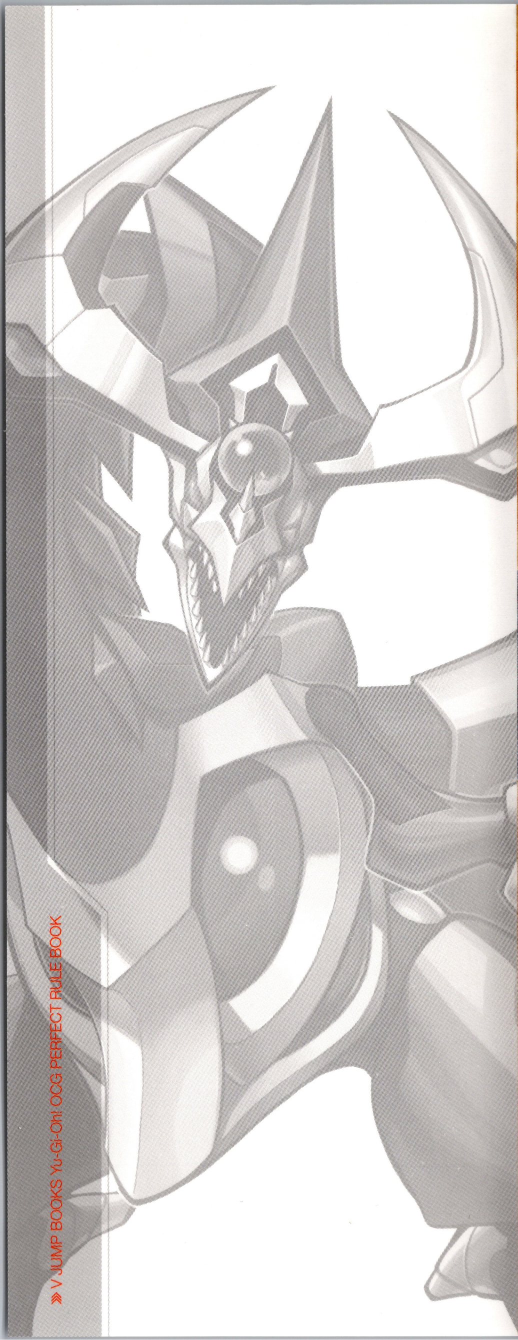


V JUMP BOOKS Yu-Gi-Oh! OCG PERFECT RULE BOOK

9784087796834

1920076007002

ISBN978-4-08-779683-4

C0076 ¥700E

定価 本体700円＋税

OCGのルールを詳細に解説する『遊☆戯☆王』史上初の書籍が登場‼ 初心者でも安心の基本ルールから、上級者のためになるルール解説まで、あらゆるルールを網羅‼ この１冊で「勝つデュエリスト」を目指せッ‼

Vジャンプ

Vジャンプブックス

Vジャンプブックス

遊★戯★王オフィシャルカードゲーム パーフェクトルールブック

Yu-Gi-Oh! OCG PERFECT RULE BOOK

Vジャンプ編集部・編

集英社

Vジャンプブックス

Yu-Gi-Oh!

# 遊★戯★王 オフィシャルカードゲーム パーフェクトルールブック

特別限定OCGカード「ダーク・ダイブ・ボンバー」同梱‼

V JUMP BOOKS Yu-Gi-Oh! OCG PERFECT RULE BOOK

≫V JUMP BOOKS Yu-Gi-Oh! OCG PERFECT RULE

発動するタイミングって?

コストなの?効果なの?

どの順番に発動するの?

特殊召喚の種類って?

ルールの壁を越え、「勝つデュエリスト」に!!

ルールマスター認定テストの模擬試験を掲載!

Vジャンプ編集部・編

集英社

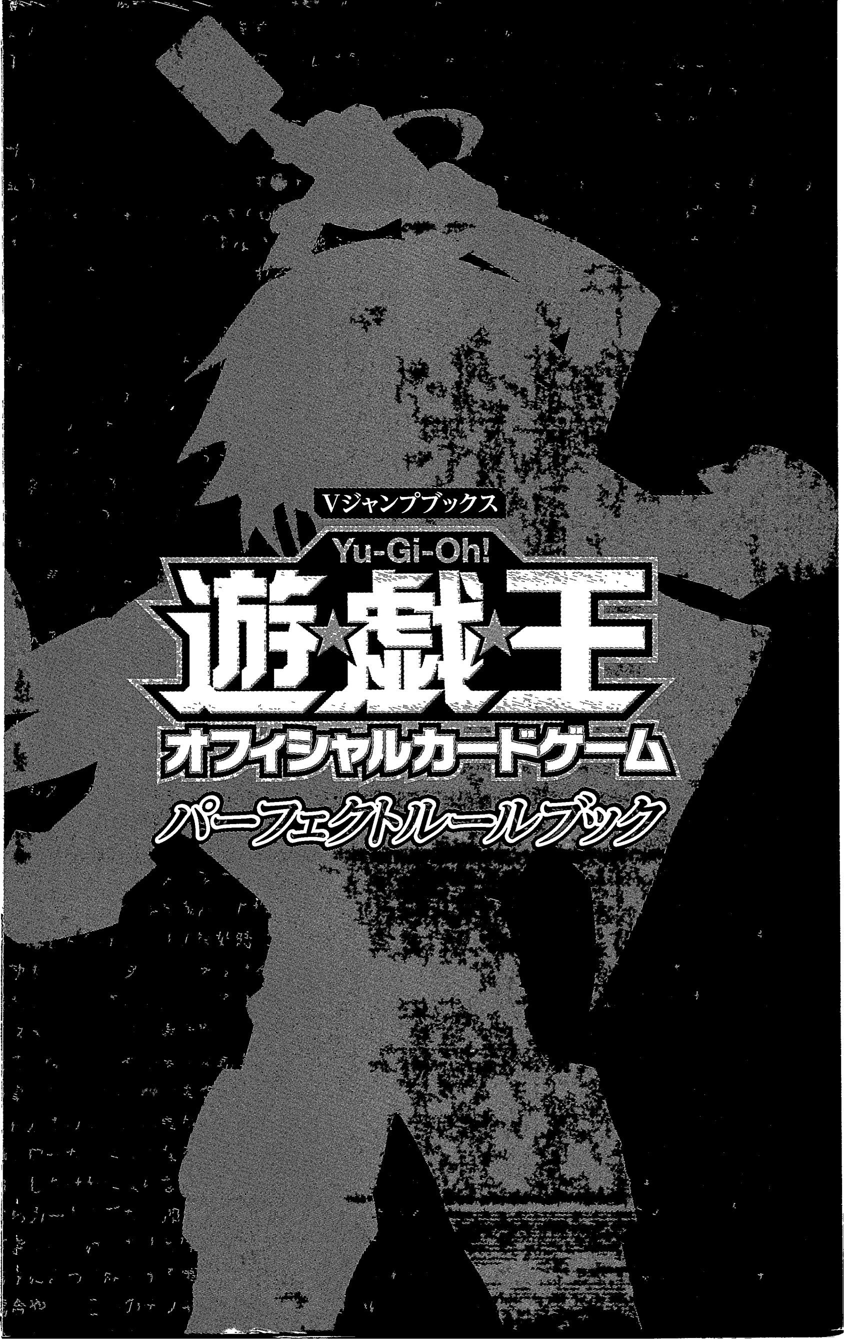
# 全デュエリスト注目!!

『OCG』の全てのルールがこの1冊に!!

特別限定OCGカード「ダーク・ダイブ・ボンバー」付き!!

2014年3月21日施行のマスタールール3対応!
ペンデュラム召喚もマスターできる!

テキストが新しくなったカードを同梱!



Vジャンプブックス

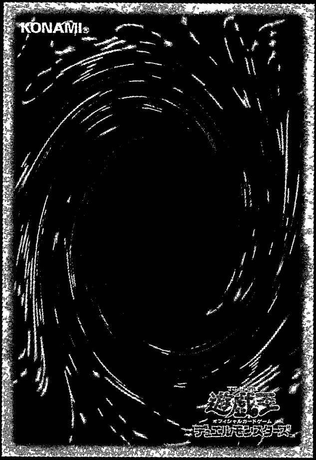
# Yu-Gi-Oh!
# 遊☆戯☆王
## オフィシャルカードゲーム
## パーフェクトルールブック

Vジャンプブックス

遊☆戯☆王オフィシャルカードゲーム

# パーフェクトルールブック

V JUMP BOOKS Yu-Gi-Oh! OCG PERFECT RULE BOOK




※本書に掲載されている『ＯＣＧ』のルールや効果テキストは、2014年4月4日現在のものです。

進化を続ける本格カードゲーム
それが
『遊☆戯☆王
オフィシャルカードゲーム
OCG』だ!!
●アニメやマンガに登場したカードで遊べる!!
●世界中で遊ばれている最強のカードゲーム!!
●使えるカードは全部で6000種類以上!!
ルールをマスターして

2 スタンバイフェイズ
3 メインフェイズ1
この本を読めば『OCG』の
ルールの全てが分かる!!
●マスタールール3対応!
『OCG』初となる完全ルールガイド!!
●初心者でも安心!
分かりやすい基本ルール解説も掲載!!
●気になる用語は索引ですぐに調べられる!!
デュエルに勝利しよう!!!

Vジャンプブックス

遊☆戯☆王オフィシャルカードゲーム

# パーフェクトルールブック

V JUMP BOOKS Yu-Gi-Oh! OCG PERFECT RULE BOOK

# CONTENTS


CHAPTER 1

基本ルール 007

CHAPTER 2

マスタールール3 035

CHAPTER 3

ルールマスター認定テスト模擬試験 179

PERFECT RULE BOOK INDEX 208

CHAPTER 1

# 基本ルール


デュエルの基本 008
アップデートルール 022
ハイレベルルール 028


基本的なデュエルのやり方や、マスタールール３での変更点、間違えやすいルールを紹介する。

初心者に『OCG』の基礎をレクチャー!

# デュエルの基本

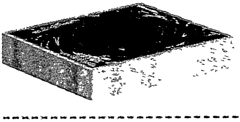
デッキを組んで対戦相手と戦う"デュエル"。ここでは、デュエルをする前に知っておくと良い知識やデュエルのやり方を解説するぞ。


1 デュエルに必要なもの このページで解説!
2 デュエルの勝利条件 P009へ
3 デュエルの流れ P009へ
4 デュエルフィールドの見方 P010へ
5 『OCG』カードの種類 P011へ
6 デュエルの進め方 P014へ
7 モンスターの召喚・特殊召喚 P016へ
8 戦闘のやり方 P020へ


## 1 デュエルに必要なもの

### デッキ(40~60枚)

モンスター・魔法・罠の3種類を組み合わせた、デュエルで使うカードの束。デッキには同名カードは3枚までしか入れられないぞ!



### エクストラデッキ(0~15枚)

デッキとは別に、特定の条件を満たして呼び出せるモンスターを入れておくカードの束。

### サイドデッキ(0~15枚)

大会で行われる2本先取の「マッチ」で、デッキと入れ替えるカードを入れておく束。

### 計算機

戦闘などで変化したLPを正確に計算できるので、1つ用意しておくと便利だぞ。

### 筆記用具

計算したLPは紙に書いて記録しておき、変動した時はお互いに確認しよう。

### コイン・サイコロ

これらを使用する効果を持つカードがデッキに入っている場合は用意しておこう。

### モンスタートークン

トークンを特殊召喚する効果を持つカードを使う場合は必要な数だけ用意しよう。

# ② デュエルの勝利条件

## 相手のLPを0にするのが基本!!

戦闘や効果で相手にダメージを与え、ＬＰを０にすればキミの勝ちだ。他にも相手のデッキを０枚にしたり特別なカードの効果による勝利もあるぞ。

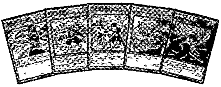
**デュエルの勝利条件は3つ!!**

1. 相手のＬＰを０にした場合
2. 相手がカードをドローしなければならない時にドローができない場合
3. デュエルに勝利できるカードの効果の条件を満たした場合

# ③ デュエルの流れ

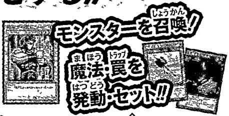
## 1 手札5枚、LP8000でデュエルスタート!!

デュエル開始時にデッキからカードを５枚引こう。これが自分の最初の手札になるぞ。



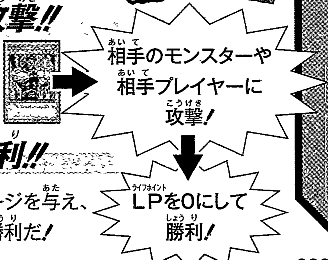
## 2 カードを使ってバトルの準備をする!!

手札からモンスターを召喚したり、魔法・罠を発動してデュエルを有利にするのだ!




## 3 召喚したモンスターで攻撃!!

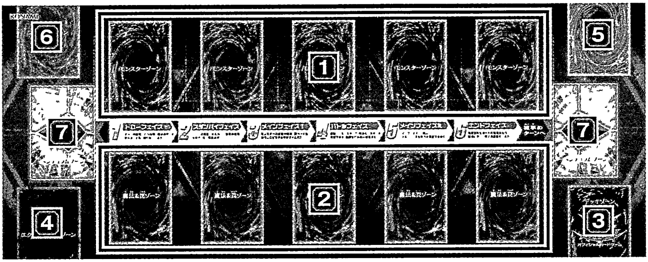
自分のモンスターで攻撃する事で、相手のＬＰを減らしていくのだ!




## 4 相手のLPを0にして勝利!!

モンスターで戦闘を繰り返してダメージを与え、相手のＬＰを０にしたプレイヤーの勝利だ!

# ④ デュエルフィールドの見方




## ① モンスターゾーン

召喚・特殊召喚したモンスターを置く場所。１か所につき１体、最大５体まで置く事ができるぞ。

## ② 魔法&罠ゾーン

フィールド魔法以外の魔法・罠カードを置く場所。モンスターゾーンと同様に５枚まで置ける。

## ③ デッキゾーン

デッキを裏側で置く場所。効果で確認する時以外は基本的に中を確認する事はできない。

## ④ エクストラデッキゾーン

エクストラデッキを裏向きに置いておく場所。デッキと違い、自分のエクストラデッキならデュエル中にいつでも確認できるぞ。

## ⑤ 墓地

破壊されたモンスターや使用後の魔法・罠を置く。墓地はお互いにいつでも確認できる。

## ⑥ フィールドゾーン

フィールド魔法を置く場所。新しいカードを置く場合、前のカードは墓地へ送られる。

## ⑦ ペンデュラムゾーン

魔法カードとして発動したペンデュラムモンスターを置く場所。左右に２か所存在する。

## その他 除外はフィールドの外側へ置く

効果で除外されたカードはフィールドの外側に置き、フィールドのカードと混ざらないように注意しよう。また、除外されたカードを再利用できる効果もあるぞ。

# ⑤『OCG』カードの種類

## カード種類は大きく分けると3つ!

『OCG』で使うカードはモンスター、魔法、罠の３種類に分かれていて、それぞれに特徴がある。効果で種類が指定される事もあるので覚えておこう。

### モンスターカード

戦闘で相手にダメージを与えるデュエルの主役。魔法や罠のような効果を持つ効果モンスターと、効果を持たない通常モンスターが存在する。

#### モンスターカードの見方

①カード名 ②属性
③レベル ④種族／能力
⑤効果／モンスター情報
⑥攻撃力 ⑦守備力
⑧カードナンバー

モンスターカードのさらにくわしい解説は次のページから!

### 魔法カード

手札からすぐに発動できるカード。基本的にメインフェイズでのみ使えるが、速攻魔法だけはセットしておく事で相手のターンでも使えるぞ。

#### 魔法カードの見方

①カード名 ②効果
③効果アイコン

アイコンなし 通常魔法
永続魔法 速攻魔法
装備魔法 フィールド魔法
儀式魔法

④カードナンバー

### 罠カード

自分のメインフェイズ時に裏側でセットし、次のターン以降に発動できるカード。相手の行動を邪魔する効果を持つカードが多く存在するぞ。

#### 罠カードの見方

①カード名
②効果
③効果アイコン

アイコンなし 通常罠
永続罠
カウンター罠

④カードナンバー

# 特殊な召喚条件を持つモンスターたち

モンスターカードには、特定の条件を満たす事で色々な所から特殊召喚できるものが存在する。強力なモンスターが多いので上手くデッキに組み込もう。

## ペンデュラムモンスター

P召喚を行うために必要なPスケールを持つ。フィールドから墓地へ送られる場合は代わりにエクストラデッキに表向きで置かれ、P召喚によってエクストラデッキから特殊召喚できる。

### ペンデュラムモンスターの特徴

- モンスター効果の他に、ペンデュラムゾーンに置かれている時に使えるP効果も持っている。
- フィールドから墓地へ送られるペンデュラムモンスターは、墓地へ送られる代わりに、エクストラデッキに表向きで置かれる。
- エクストラデッキに表向きで置かれているペンデュラムモンスターは、ペンデュラム召喚で特殊召喚できる。

### ①ペンデュラムスケール

P召喚を行う際など、このカードがPゾーンに置かれている時に使用する数字。

### ②ペンデュラム効果

モンスター効果と違い、このカードがPゾーンに存在する時に使用する効果。

### ③カードナンバー

このカードが収録されている商品を表す番号。効果や攻／守には影響しない。

ペンデュラムモンスターを使ったペンデュラム召喚はP018で解説!!

## エクシーズモンスター

同じレベルのモンスターをフィールドにそろえて行うエクシーズ召喚によって呼び出されるモンスター。レベルを持たず、代わりにランクと呼ばれる数字を持つ。

### ①ランク

エクシーズモンスターは、レベルの代わりにランクと呼ばれる数値を持つ。

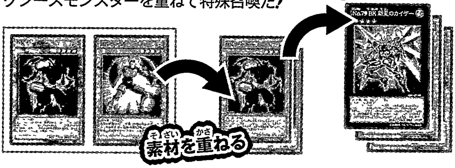
### ②召喚に必要なエクシーズ素材

レベル4モンスター×2

### エクシーズ召喚の方法

同じレベルのモンスターをフィールドにそろえて重ね、その上にエクストラデッキからエクシーズモンスターを重ねて特殊召喚だ!

エクシーズ召喚!



## シンクロモンスター

チューナーと呼ばれるモンスターを使い、レベルの合計が同じになるように墓地へ送るシンクロ召喚によって呼び出されるモンスターだ。

### ①召喚に必要なシンクロ素材

チューナー＋チューナー以外のモンスター1体以上

### シンクロ召喚の方法

シンクロ素材をフィールドから墓地へ送り、そのレベルの合計と同じレベルのシンクロモンスターをエクストラデッキから特殊召喚だ!

## 融合モンスター

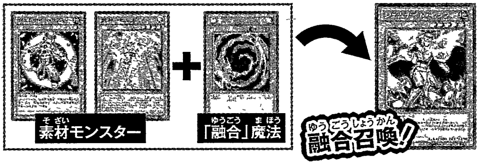
「融合」魔法と融合素材を使った、融合召喚によって呼び出されるモンスター。必要な融合素材は各融合モンスターごとに決まっているぞ。

### ①召喚に必要な融合素材

「ジェムナイト」と名のついたモンスター＋光属性モンスター

### 融合召喚の方法

各種「融合」魔法を発動し、召喚に必要な融合素材モンスターを手札やフィールドから墓地へ送ってエクストラデッキから特殊召喚しよう!



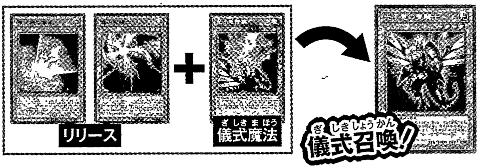

## 儀式モンスター

儀式魔法によって手札から呼び出されるモンスター。呼び出すモンスターのレベルに応じたレベルのリリースを用意する必要があるぞ。

### ①リリースが必要なレベル

### 儀式召喚の方法

儀式魔法を発動し、儀式魔法で指定された条件を満たすように手札やフィールドのモンスターをリリースして手札から特殊召喚しよう!

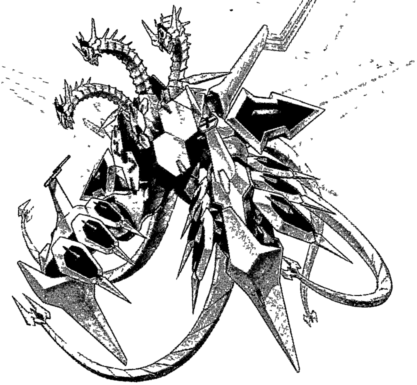


# ⑥ デュエルの進め方

## ゲームの流れを覚えよう!

ここではデュエルの基本的な流れを解説するぞ。デュエルの準備が終わったらお互いにターンを繰り返し、自分のカードを使ってデュエルを進めよう。

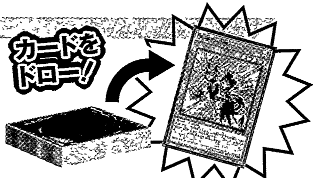
- デュエルの準備 1　まずは相手とあいさつ!
- デュエルの準備 2　自分のデッキをシャッフル
- デュエルの準備 3　相手のデッキをカット
- デュエルの準備 4　ジャンケンで先攻／後攻を決める
- デュエルの準備 5　デッキからカードを5枚引く



## 準備ができたらデュエルスタート!!

### 1 ドローフェイズ

デッキからカードを1枚引いて手札を強化するフェイズ。ただし先攻のプレイヤーは1ターン目のドローができないので気をつけよう。




**先攻1ターン目はドローできないので注意!**

### 2 スタンバイフェイズ

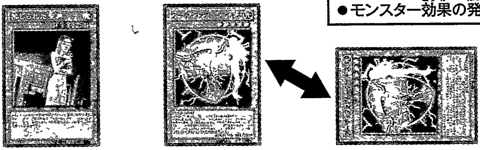
普段は特に何もしないフェイズでそのままメインフェイズ1へ移る事が多いが、メインフェイズ1の前に速攻魔法や罠を発動したい場合はここで発動する。また、このフェイズに使用する効果も存在するぞ。

### 3 メインフェイズ1へ!

## ③メインフェイズ1

モンスターを召喚したり、魔法・罠を発動したりして戦術を整えるフェイズだ。先攻1ターン目ではメインフェイズ1が終わったらエンドフェイズへ移行するぞ。

●モンスターの召喚・特殊召喚
●モンスター効果の発動



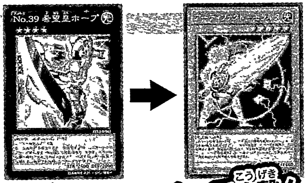
●魔法･罠の発動やセット

●モンスターの表示形式の変更

**バトルフェイズを行わない場合は⑥エンドフェイズへ！**

## ④バトルフェイズ

召喚したモンスターで攻撃を仕掛け、相手にダメージを与えるフェイズ。相手のＬＰを0にすればキミの勝ちだぞ！　また、先攻1ターン目はバトルフェイズを行えないので注意しよう。




**召喚したモンスターで攻撃！**

**戦闘のくわしいやり方はP020で解説！**

## ⑤メインフェイズ2

バトルフェイズを終了した場合にのみ行う。メインフェイズ1と基本的に同じだが、メインフェイズ1で通常召喚やペンデュラム召喚を行っている場合はメインフェイズ2で行う事はできないので注意！

## ⑥エンドフェイズ

このフェイズで発動、適用する効果を処理する。そして手札が7枚以上ある場合は6枚になるように捨て、ターンを終了しよう。

**6枚になるように捨てる！**

## ◆相手のターンの①へ!!

# ⑦ モンスターの召喚・特殊召喚

## 通常召喚と特殊召喚

1ターンにどれか1つだけ行える通常召喚と条件を満たせば何度でも行える特殊召喚。ただし特殊召喚でもP召喚だけは1ターンに1度しか行えないぞ。

## 1ターンに1度だけ可能

### レベル4以下の召喚

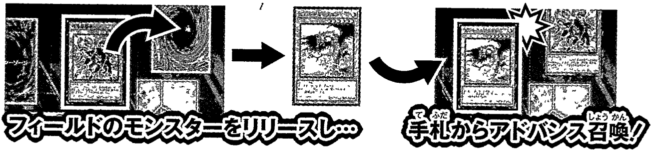
通常召喚の一種。レベル4以下のモンスターは表側攻撃表示で手札からそのまま出せるぞ。

### セット

通常召喚の1つで、モンスターを裏側守備表示でフィールドに置く事をセットと呼ぶ。

### レベル5以上の召喚（アドバンス召喚）

レベル5以上のモンスターを通常召喚する場合、レベル5～6では1体、レベル7以上では2体のモンスターをリリースして召喚またはセットをする。これをアドバンス召喚と呼ぶぞ。




**リリースとは？** アドバンス召喚や効果の発動のために、手札やフィールドから墓地へモンスターを送る事をリリースと呼ぶぞ。

### ペンデュラム召喚

手札やエクストラデッキから最大5体のモンスターを同時に特殊召喚する召喚方法。通常召喚と同じく1ターンに1度しか行えないぞ。

P018でくわしく解説！

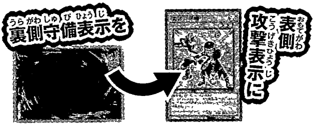
### モンスターの表示形式

モンスターの表示形式には、表側攻撃表示、表側守備表示、裏側守備表示の3つがあるぞ。

# 1ターンに何度でも可能！

## 反転召喚

裏側守備表示のモンスターを表側攻撃表示にする事を反転召喚と呼ぶ。反転召喚は特殊召喚でも通常召喚でもないので注意しよう。




## 表示形式の変更

自分フィールドのモンスターは1ターンに1度表示形式を変更する事ができる。ただし変更できるのは表側攻撃表示から表側守備表示およびその逆と、裏側守備表示から表側攻撃表示（＝反転召喚）のみ。表側表示のモンスターを裏側守備表示にする事はできないので気をつけよう。

## 特殊召喚

### カードの効果による特殊召喚

条件を満たす事で自身を特殊召喚できるモンスター効果、および自身以外のモンスターを特殊召喚する効果や魔法・罠による特殊召喚。

サイバー・ドラゴン

P065でくわしく解説！

### エクシーズ召喚

自分フィールドに表側表示で同じレベルのモンスターをそろえ、エクストラデッキからエクシーズモンスターを呼び出す特殊召喚。

エクシーズモンスター

P075でくわしく解説！

### シンクロ召喚

チューナーとそれ以外のモンスターを素材に、そのレベルの合計となるシンクロモンスターをエクストラデッキから呼び出す特殊召喚。

シンクロモンスター

P073でくわしく解説！

### 融合召喚

各種「融合」魔法と融合モンスターごとに指定された融合素材を使い、エクストラデッキから融合モンスターを呼び出す特殊召喚。

融合モンスター

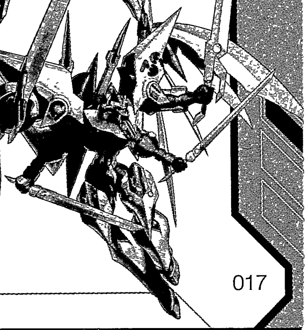
P070でくわしく解説！

### 儀式召喚

各儀式モンスター専用の儀式魔法を発動し、指定されたレベルのリリースを行う事で、手札から儀式モンスターを呼び出す特殊召喚。

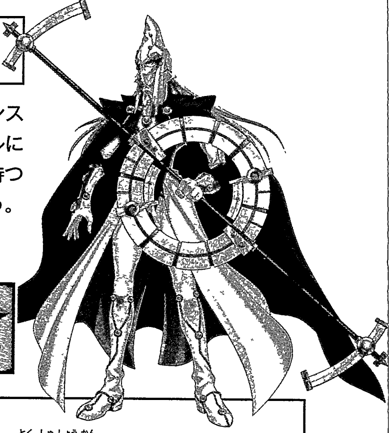
儀式モンスター

P068でくわしく解説！



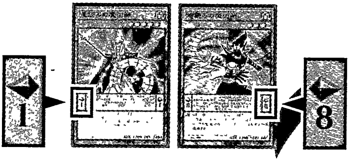
## デュエルを進化させる最新の召喚方法

# これがペンデュラム召喚だ!!!



### ペンデュラム召喚のポイント 1　ペンデュラムスケールが重要!

ペンデュラム召喚で特殊召喚できるモンスターのレベルは、ペンデュラムスケールによって決まるぞ。自分のモンスターが持つペンデュラムスケールを確認しておこう。

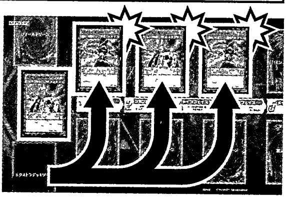



### ペンデュラム召喚のポイント 2　最大5体のモンスターを同時に特殊召喚できる!!

P召喚は、5体までのモンスターを手札からいっきに呼び出せる召喚方法だ。そしてPスケール次第では、最上級でもいきなり特殊召喚できるのだ!!

### ペンデュラム召喚のポイント 3　エクストラデッキのペンデュラムモンスターも召喚できる!!

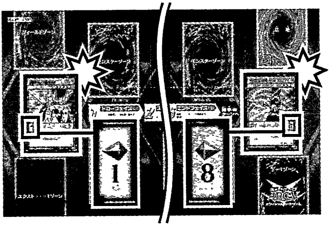
エクストラデッキに表向きで置かれているペンデュラムモンスターは、ペンデュラム召喚で特殊召喚できる。この特性を利用すれば、手札の消費を最小限に抑えながら自分のフィールドに大量のモンスターを展開する事ができるのだ。



# ペンデュラム召喚のやり方

## 準備 2体のペンデュラムモンスターをフィールドに置く

異なるPスケールを持つPモンスターカードを手札から魔法カードとして発動し、Pゾーンに1体ずつ置けば準備完了！ 置く場所は左右どちらでも良く、2体を同一のターン中に置かなくてもOKだ。



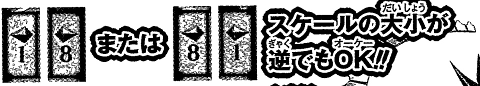
## 1 ペンデュラム召喚を行う事を宣言！

2体のPモンスターを置いたら、自分のターンのメインフェイズ中にP召喚を宣言！ ただしP召喚は1ターンに1度しか行えないので、相手フィールドの魔法・罠には十分警戒してチャンスを見極めよう!!

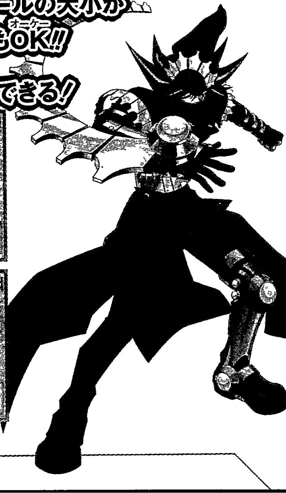
## 2 最大5体までペンデュラム召喚が可能！

宣言後はペンデュラム召喚の処理を行っていく。特殊召喚できるモンスターのレベルは左右のペンデュラムスケールに挟まれた数値となるぞ。モンスターを5体まで選択し、まとめて特殊召喚するのだ!!

例）ペンデュラムスケールが1と8の場合




レベル2~7をペンデュラム召喚できる！



# ⑧ 戦闘のやり方

## 攻撃を繰り返して相手のLPを0にしよう!

LPを減らす重要な手段である戦闘は、モンスターの表示形式によって結果が変化する。相手フィールドの状態を見て効率良くダメージを与えていこう。

**バトルフェイズの基本1** 自分のモンスターはそれぞれ1回ずつ攻撃できる!

**バトルフェイズの基本2** 相手のモンスターの表示形式によって戦闘の結果が変わる!

### 相手の攻撃表示モンスターに攻撃する場合

ATK/2800
自分の 攻撃力 と

ATK/2100
相手の 攻撃力 を比べる

#### 自分の 攻撃力 が高い場合

勝利&相手にダメージ!!

- 上回った攻撃力分のダメージを相手のLPに与える。
- 相手のモンスターを破壊して墓地へ送る。

#### 相手の 攻撃力 が高い場合

負け&自分にダメージ!!

- 上回った相手モンスターの攻撃力分のダメージを自分が受ける。
- 自分のモンスターが破壊されて墓地へ送られる。

#### 自分の 攻撃力 と 相手の 攻撃力 が同じ場合

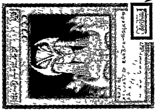
- モンスターは両方とも破壊され、お互いにダメージは受けない。

両方とも破壊&ダメージなし!!

## 相手の守備表示モンスターに攻撃する場合

ATK/2800

自分の 攻撃力 と



DEF/2000

相手の 守備力 を比べる

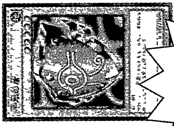
### 自分の 攻撃力 が高い場合

- お互いにダメージを受けない。
- 相手のモンスターを破壊して墓地へ送る。

勝利＆ダメージなし！

### 相手の 守備力 が高い場合

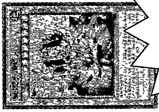
- 上回った相手モンスターの守備力分のダメージを自分が受ける。
- お互いのモンスターは破壊されない。



両方とも破壊されず自分にダメージ！

### 自分の 攻撃力 と 相手の 守備力 が同じ場合

- 両方のモンスターは破壊されず、お互いにダメージは受けない。



両方とも破壊されずダメージも発生しない

## 相手フィールドにモンスターがいない場合

ATK/3100

自分の 攻撃力

相手モンスターがいない!!

相手プレイヤーに直接攻撃!!

### 自分の 攻撃力 がそのままダメージに!!

- モンスターの攻撃力がそのままダメージとして相手のＬＰに与えられる。

直接攻撃で大ダメージを狙おう！

**バトルフェイズは4つのステップに分かれているぞ。**
**バトルフェイズについてのくわしい説明はP162からスタート!!**

マスタールール3で変わる!

# アップデートルール

『ARC-V OCG』で改訂されるルールを紹介していくぞ。先攻ドローの廃止やフィールド魔法のルール変更などにより、デュエルがさらに白熱するのだ!

## 改訂されるルール

1. 先攻1ターン目のドロー P023へ
2. フィールド魔法 P023へ
3. デュエルフィールド P024へ
4. テキストの書き方 P024へ
5. 細かいルールの変更 P025へ

# ① 先攻1ターン目のドロー

## 先攻1ターン目はドローできない!!

先攻のドローがなくなり、後攻は1枚多い手札で戦えるように。ただし、先に召喚・セットできるのは先攻のままなので、どちらが有利か考えて選ぼう。

**先攻1ターン目の流れ**

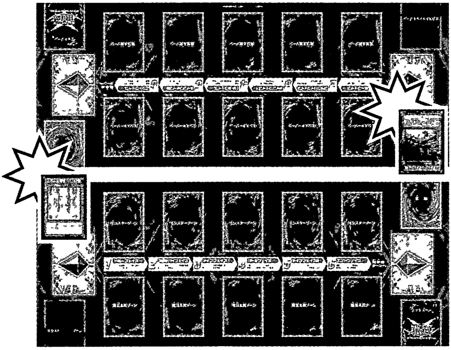
- ドローフェイズ（ドローなし）
- ▼
- スタンバイフェイズ
- ▼
- メインフェイズ1
- ▼
- エンドフェイズ

▶**先攻**…初期手札5枚でスタート
▶**後攻**…初期手札5枚+ドロー1枚
＝6枚でスタート

# ② フィールド魔法

## お互いに1枚ずつ存在できる!!

今後はフィールド魔法を自分と相手、それぞれ1枚ずつ存在できるようになる。お互いのフィールドに適用される効果はこれまで通り適用できるぞ。



### フィールド魔法は墓地へ送る扱いに

すでに自分のフィールド魔法がある時に、新たにフィールド魔法を発動・セットする場合、古いカードは破壊ではなく墓地へ送られる扱いになる。これまで発動していた効果が発動しなくなる事も。

## ③ デュエルフィールド

### ペンデュラムゾーンが追加!!

ペンデュラムモンスターを置くペンデュラムゾーンが追加され、デュエルフィールドがさらに進化したぞ。ほかにも各ゾーンの名称が変更されている。

**各ゾーンの名称も変化**

モンスターカードゾーンがモンスターゾーンになるなど、各ゾーンの名称が短縮化されたのだ。

## ④ テキストの書き方

### 番号がついてさらに分かりやすく!!

【魔法使い族／効果】
①：このカードが召喚に成功した時に発動できる。手札からレベル４以下の通常モンスター１体を特殊召喚する。②：このカードがモンスターゾーンに存在する限り、自分フィールドのモンスターの攻撃力・守備力は１００アップする。

これからはそれぞれの効果に番号がつけられ、１つの効果の説明がどこまでなのかはっきりと分かるように。番号がついていないテキストは効果の扱いではないぞ。ほかにもカードの発動条件と効果の処理が明確になるなど、細かな点が変更され分かりやすくなったのだ。

# ⑤ 細かいルールの変更

## 改訂 メインフェイズ以外で発動する起動効果 ▶▶ 誘発効果に

メインフェイズ以外で発動できる起動効果と分類されていた効果は、誘発効果の分類に改訂される。分類は変わっても、発動するタイミングや処理の方法は変わらず、チェーンを組まずに1つずつ発動して処理を行うぞ。

黄泉ガエル

氷結界の虎将 ガンターラ

## 改訂 リバース効果 ▶▶ 誘発効果に

リバースモンスターには“リバース”と記載

これまでリバースモンスターのリバース効果は1つの分類として分けられていたが、これからはリバースした場合に発動する誘発効果に改訂される。この効果も発動するタイミングや処理に変更はないのだ。

# 改訂 ダメージステップが ▶▶ 5つの段階に明確化

## マスタールール3でのバトルフェイズの流れ

### スタートステップ
▼
### バトルステップ
▼
### ダメージステップ 改訂された！

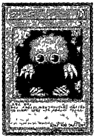
#### ① ダメージステップ開始時
A・O・J カタストル▶

ダメージステップを開始するタイミング。『ダメージ計算を行わずに』などと記載されたカードの効果が発動。

#### ② ダメージ計算前
オネスト▶

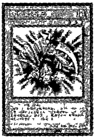
裏側守備のモンスターはこのタイミングで表側に。また『ダメージステップ時に発動できる』カードを発動可能。

#### ③ ダメージ計算時
クリボー▶



実際に攻撃力や守備力を比べあい、ダメージを受ける。『ダメージ計算時に』と記載された効果を発動できる。

#### ④ ダメージ計算後
魂を削る死霊▶



『ダメージを受けた時』などに発動する効果や、リバースした場合に発動するモンスターの効果が発動する。

#### ⑤ ダメージステップ終了時
巨大ネズミ▶

戦闘で破壊が決定したモンスターを墓地へ送るタイミング。『戦闘で破壊された時』などの効果が発動するぞ。

▼
### エンドステップ

## 改訂 ダメージステップ終了時に発動する効果の一部 ▶▶ フィールドにいないと発動しない!!

**相打ちなどで墓地へ行くと発動しない!!**

「ジュラック・グアイバ」などの『相手モンスターを戦闘で破壊した場合』発動する効果は、これまでは同じ攻撃力同士で戦闘を行い、お互いに破壊された場合でも効果を発動できた。しかし発動するタイミングがダメージステップ終了時と明確になった事で発動しなくなったぞ。

**変更されるカードの例**

- 「ジュラック・グアイバ」
- 「E・HERO ノヴァマスター」
- 「ファルシオンβ」

## 改訂 テキストが新しく!!

### 最新テキストとなり、禁止から解除!!

本書の同梱カード「ダーク・ダイブ・ボンバー」は、新しいテキストになって生まれ変わった。これまでの「ダーク・ダイブ・ボンバー」も、新しいテキストのものとして扱うぞ。これでエクストラデッキに3枚入れられるようになるのだ!

- ▶1ターンに1度に!!
- ▶メインフェイズ1のみ!!
- ▶3枚入れられる!!

これを覚えて一流デュエリストに!!

# ハイレベルルール

ここからは、デュエルでつまずきやすいルールや、間違えやすいルールについて紹介していこう。これらのルールをマスターする事で、大会などでもスムーズにデュエルを進行できるようになるのだ。

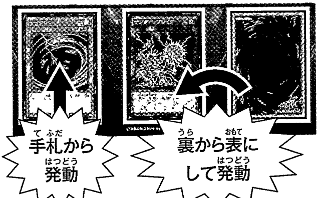
## カードの発動と効果の発動

詳しくはP107へ!!

魔法や罠を表側に置いて発動する＝カードの発動、すでに表側で存在するカードや墓地のカードの発動＝効果の発動と、区別されているぞ。

### カードの発動

▶フィールドで表側になった時




### 効果の発動

### カードの発動を無効に

マジック・ジャマー

『魔法・罠カードの発動を無効にし』と記載された効果はカードの発動しか無効にできない。「効果の発動」には使えないのだ。

### カードの効果の発動を無効に

椿姫ティタニアル

『効果の発動を無効にする。』効果は、カードの発動、効果の発動ともに無効にできる。あらゆる発動を無効にする万能な効果。

## 誘発する効果を発動するタイミング

詳しくはP112へ!!

カードや効果はチェーンや効果の処理の途中では発動できない。しかし、効果によっては、処理が行われた後で改めて発動できるものがある。

## 原則 処理の途中ではカード／効果を発動できない

### チェーン処理

チェーン2

**この間は発動できない**

チェーン2の効果が処理された時に発動できるタイミングがあっても、チェーン1の処理が行われるので、その時にはあらゆるカード・効果は発動できないぞ。

チェーン1

### シンクロ召喚など

**この間は発動できない**

シシンクロ召喚などは、素材として墓地へ送られた後にシンクロモンスターが特殊召喚される処理が行われる。そのため墓地へ送られた時には効果は発動できない。

シンクロ召喚

### 必ず発動する効果

『発動する。』などの必ず発動する効果は、チェーンの処理が終了した時に必ず発動。

ライトロード・アーチャー フェリス

### 処理後に発動できる

『場合～発動できる。』と書かれた効果は処理の後に改めて発動するかどうかを選べる。

武神－ヒルメ

### 発動できない

『時～できる。』効果が処理の途中で発動タイミングをむかえた場合、発動できないぞ。

森羅の賢樹 シャーマン

## コストと効果の処理

詳しくはP108へ!!

カードを手札から捨てたり、フィールドから墓地へ送る時には、それが発動のためのコストなのか、それとも効果の処理なのかに注意しよう。

サンダー・ブレイク

### ▶テキストの一例

**“発動”の前がコストなどの条件**

基本的に、『発動する。』や『発動できる。』の前に書かれているのは発動のための条件やコスト。

**“発動”の後が効果処理**

『発動する。』や『発動できる。』の後に書かれた効果は、その効果の処理となるので覚えておこう。

## 手札から捨てるコストと効果の処理

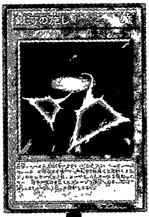
### コスト

『手札を１枚捨てて発動できる。』や『リリースして／墓地へ送って発動できる。』と書かれている場合は、発動するためのコストだ。

### 効果の処理

リバースモンスターのリバースした場合の効果など、『発動する。』とテキストに書かれていない場合は効果の処理である事が多い。

銀河の施し



メタモルポット

暗黒界の武神 ゴルド

**コストなので発動しない**

「暗黒界」は『効果によって手札から墓地に捨てられた場合』に発動するのでコストでは発動しない。

**効果なので発動**

効果によって捨てた場合は「暗黒界」の効果が発動。そのカードが何の影響を受けたのかに注意だ。

## 対象を取る効果と取らない効果

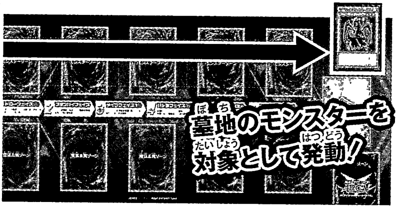
詳しくはP114へ!!

カードの効果の中には、発動時に対象を決めて効果を処理するものと、その効果の処理時に影響を与えるカードが決まるものがあるのだ。

## 対象を取る効果

### 死者蘇生

『対象として発動』や、『選択して』と書かれた効果は、発動時に対象を選択して、効果の処理時にはその対象にのみ効果を及ぼす。




## 対象を取らない効果

### キラー・トマト

デッキや手札など、相手には非公開のカードに影響を及ぼす効果は対象を取らないぞ。

### アーティファクトーモラルタ

『選んで』と書かれた効果などは、発動後にカードを選ぶ対象を取らない効果だ。

### ブラック・ホール

フィールドのカード全てに影響を与える効果も対象を取らないので覚えておこう。

デッキや手札のカードを使う

処理時に選ぶ

フィールド全体に効果が出る

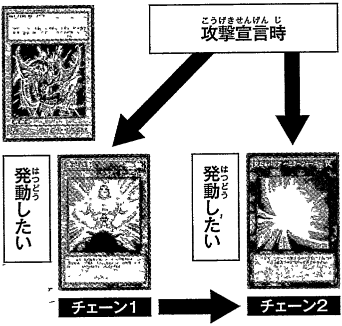
## チェーンの処理のやり方

1枚のカードの発動に対して、ほかのカードを発動させる時にはチェーンして発動する。発動や処理の順番にもルールがあるので覚えよう。

詳しくはP115へ!!

### 1つのタイミングで複数のカードを発動する時は“チェーン”を組む

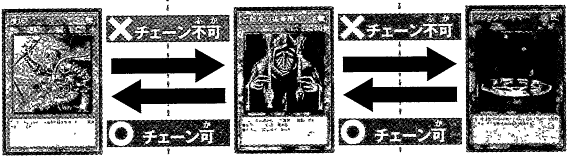
各フェイズやステップ、攻撃宣言時などの特定のタイミングで複数のカードを発動する時にはチェーンを組んで発動する。基本的にはターンプレイヤーから発動し、次に相手がチェーンするかを選ぶぞ。




### スペルスピード

全ての発動する効果はどのＳＳの効果にチェーンできるのかが決められている。ＳＳ１の効果は、同時に発動する時以外はチェーンして発動できないぞ。

| | |
|---|---|
| SS1 | 速攻魔法以外の魔法／ペンデュラム効果／誘発即時効果以外のモンスター効果 |
| SS2 | 速攻魔法／通常罠／永続罠／モンスターの誘発即時効果 |
| SS3 | カウンター罠 |




### 「カードを発動する」優先権

カードの発動は、基本的にターンプレイヤーが先に行える権利を持っている。この権利を優先権と呼び、何かのカードを発動したり、その権利を放棄すると相手プレイヤーに優先権が移って相手が発動できるようになる。

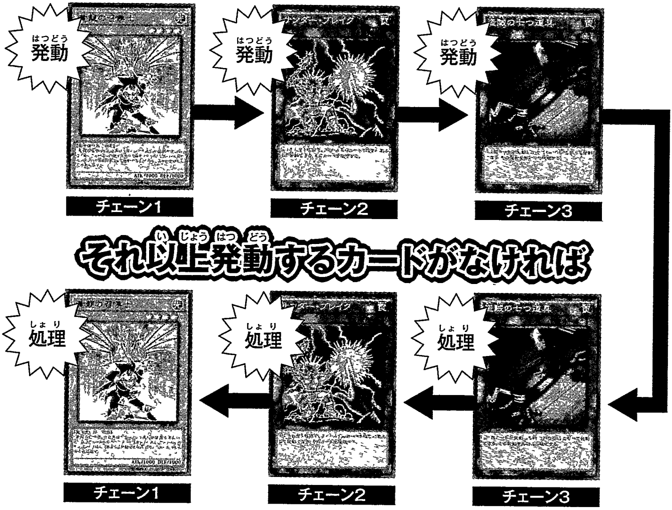
- **基本的にターンプレイヤーが持つ**
- **カードを発動したら相手プレイヤーへ**

詳しくはP159へ!!

# チェーン解決の例

## ターンプレイヤーから発動を決める

最初の発動をチェーン1、その後をチェーン2、チェーン3とし、発動が終わったら新しく発動された効果から処理していく。




## 同時に発動する誘発効果

特定のタイミングで同時に効果が発動する場合、ＳＳ１であっても下の優先順に従って発動し、チェーンを組む。同じ優先度のカードがお互いにある場合、ターンプレイヤーのカードが先になるぞ。

### 優先度1　必ず発動する効果

表側で必ず発動する効果が最優先となり、最初にチェーンブロックを作る。

つまずき

### 優先度2　任意で発動できる公開カード

フィールドの表側のカードや墓地など、公開されているカードが優先度２。

水精鱗－アビスグンデ

### 優先度3　非公開カード

裏側の魔法・罠や、手札で発動するなど非公開のカードの優先度は最後。

セットされた魔法・罠

## 特殊召喚の種類

詳しくはP065へ!!

モンスターを特殊召喚する方法には3種類あり、それぞれ手順や、その特殊召喚を無効にできるカードが異なる。それぞれの違いを覚えよう。

### 条件による特殊召喚

「オオルリ」などの特殊召喚モンスターや、シンクロモンスターのシンクロ召喚などは『特殊召喚を無効にする。』効果で無効になる。

幻蝶の刺客オオルリ

特殊召喚モンスター

大地の騎士ガイアナイト

シンクロモンスター

→ 昇天の黒角笛

無効にできる!

### 発動しない効果

「セイクリッド・シェアト」など『特殊召喚できる。』効果での特殊召喚も、『特殊召喚を無効にする。』効果で無効にできるのだ。

セイクリッド・シェアト

サタンクロース

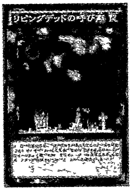
→ 昇天の黒角笛

無効にできる!

### 発動する効果

「ゴルディアス・ユナイト」などの効果や魔法・罠の発動する効果による特殊召喚は『特殊召喚を無効にする。』効果で無効にできない。

先史遺産ゴルディアス・ユナイト



リビングデッドの呼び声

→ 昇天の黒角笛

無効にできない

CHAPTER 2

# マスタールール3


1.『OCG』の概要 036
2.デュエルを行う場所 040
3.カード 046
4.カードの効果 103
5.効果以外のテキスト 153
6.ゲームの進行 158
7.大会ルール 175


デュエルのルールを項目別に分けて紹介。マスターすれば自信を持ってデュエルできるぞ。

## ▶ルールマーカーについて

マークが付けられたルールは、その分類の中のさらに細かなルールとなる。数が多いほど、より細かいルールだぞ。

数の多いものは直前のものを補足するルールだ。

# 1 『OCG』の概要

MASTER RULE

## 1.1 デュエルとは

● 『遊☆戯☆王ARC-V OCG』（以下、『OCG』）は、原則として2人のプレイヤーでゲームを進行する。また、『OCG』のルールで1回の勝ち負けを決める事を「デュエル」と呼ぶ。

● 『OCG』のゲームは基本的に、最大3回デュエルを行い、先に2回勝利した方がゲーム全体の勝者となる「マッチ」で行われる。

## 1.2 デュエルに必要なもの

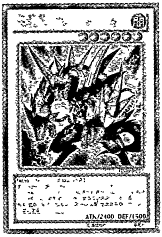
●デュエルをするにあたって、各プレイヤーは『OCG』のカードで作られたデッキ、自分のカードの効果を処理するために必要なサイコロやコイン、トークンやカウンターなど目印となるアイテム、ライフポイントをメモする紙と筆記用具を必要とする。

### デッキ

●デッキとは、自分がデュエルで使用するカードの束の事を指す。
●デッキの枚数は40枚から最大で60枚まででなければならない。
●デッキの枚数にはエクストラデッキ、サイドデッキのカードは含まない。
●融合モンスターカード、シンクロモンスターカード、エクシーズモンスターカードはデッキに入れる事はできず、エクストラデッキに入れる。

**融合モンスター**

**シンクロモンスター**



**エクシーズモンスター**

●同名カードはデッキ、エクストラデッキ、サイドデッキを合わせて3枚までしか入れる事ができない。

## 同名カードの定義

●同名カードとは、カード名が同じカードの事である。
●イラストやレアリティ、カードナンバーが違う場合でも、カード名が同じであれば同名カードとして扱う。
●『ルール上「○○」として扱う。』というカードは、デッキに入れる場合もそのカード名のカードとして扱う。
例：「ハーピィ・レディ・ＳＢ」は『このカードのカード名はルール上「ハーピィ・レディ」として扱う。』ため、「ハーピィ・レディ」と「ハーピィ・レディ・ＳＢ」を合わせて３枚までしかデッキに入れられない。

**ハーピィ・レディ・ＳＢ**

**ハーピィ・レディ**

合わせてデッキに
３枚まで！

●効果によって違うカード名として扱うカードは、その効果で得られる名前のカードとは別に３枚まで入れる事ができる。
例：『このカードのカード名は、フィールド上・墓地に存在する限り「サイバー・ドラゴン」として扱う。』効果を持つ「サイバー・ドラゴン・ドライ」と「サイバー・ドラゴン」は、それぞれ３枚ずつデッキに入れる事ができる。

**サイバー・ドラゴン**

**サイバー・ドラゴン・ドライ**

どちらも３枚ずつ
入れられる！

## エクストラデッキ

●融合モンスターカード、シンクロモンスターカード、エクシーズモンスターカードはエクストラデッキに入れるカードである。
●エクストラデッキの枚数は0枚から最大で15枚まででなければならない。

**融合モンスター**

**シンクロモンスター**

**エクシーズモンスター**

## サイドデッキ

●デュエルとデュエルの間にデッキを調整するための予備のカードで作ったサイドデッキを、デッキとは別に用意しても良い。
●サイドデッキには、デッキ・エクストラデッキと合わせて同名カードは3枚までしか入れる事ができない。
●サイドデッキの枚数は0枚から最大で15枚まででなければならない。
●マッチにおいて、デュエルとデュエルの合間に、デッキ、エクストラデッキのカードとサイドデッキのカードを入れ替える事ができる。ただし、入れ替える前と入れ替えたあとで、デッキ・エクストラデッキと、サイドデッキの枚数が変化してはならない。

## 1.3 プレイヤー

●デュエルを行っている人をプレイヤーと呼ぶ。また、その時のターン進行中のプレイヤーをターンプレイヤーとする。
●カードの効果テキストに『相手』と記載されている場合、基本的にそのカードを使用するプレイヤーの対戦相手を指す。

## 1.4 デュエルの勝利条件

●いずれかのプレイヤーが勝利条件を満たした場合、デュエルは終了する。デュエルにはいくつかの勝利条件が存在する。

### ＬＰ

●デュエルの開始時にはお互いに8000のＬＰを持つ。
●モンスターによる戦闘や、カードの効果によってダメージを受ける事などでＬＰは減少する。
●それぞれのプレイヤーは、相手のＬＰが戦闘ダメージや効果によって０になった時点でデュエルに勝利する。
●戦闘またはカードの効果によってダメージを受けた場合や、ＬＰを失った結果、ＬＰが０以下になる場合でもマイナスにならずに０になる。
●カードや効果を発動するためのコストとしてＬＰを払う場合、残りのＬＰより多い数値分を払う事はできない。
●効果やチェーンの処理途中でＬＰが０になり、たとえその後に回復する処理などでＬＰが１以上になる事が分かっている場合でも、ＬＰが０になった瞬間にそのプレイヤーの敗北となる。

### ドローができなくなる場合

●相手のデッキが０枚になり、それ以上ドローができない状況で相手がドローしなければならなくなった時、デュエルに勝利する。
●デッキが０枚の時にドロー以外の『デッキからカードを手札に加える。』『デッキのカードを墓地へ送る。』などの効果が発動しても、効果を処理できないだけで敗北とはならない。

### 特殊なカードの勝利条件

●特定のカードのテキストに記載された方法によって勝利する事がある。

### 引き分け

●お互いのＬＰが１つの効果処理によって同時に０になる場合や、お互いのデッキが０枚の時にお互いにドローする効果が処理される場合、そのデュエルは引き分けとなる。

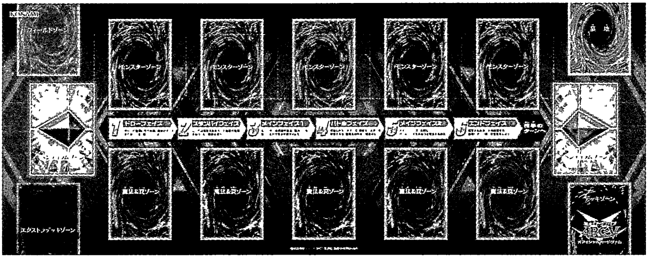
# 2 デュエルを行う場所

MASTER RULE

●デュエル中、カードは決められたゾーンに置いてプレイする。
●置かれたゾーンとそのカードの状態によって、お互いのプレイヤーに公開されているカード、そのカードの持ち主及びコントローラーのみが確認できるカード、お互いに確認できないカードがある。

## 2.1 デュエルフィールド

●デュエルフィールドは、デュエル中に使用するカードを置く場所である。
●カードの種類と状態によって、置くゾーンが異なる。
●「フィールドのカード」とはモンスターゾーン、魔法&罠ゾーン、フィールドゾーン、ペンデュラムゾーンのカードである。
●自分や相手などの指定がなく、単に「フィールドのカード」とだけ書かれた効果は、お互いのモンスターゾーン、魔法&罠ゾーン、フィールドゾーン、ペンデュラムゾーンに効果を及ぼす。



### モンスターゾーン(モンスターカードゾーン)

●フィールドに通常召喚・特殊召喚されたモンスターを置く場所である。
●自分のモンスターゾーンには、最大で5体までのモンスターを置く事ができる。
●何らかの効果や処理でモンスターゾーンに置かれた魔法・罠カードはモンスターとして扱う。その効果に『罠カードとしても扱う』と記載された効果によってモンスターゾーンに置かれた罠カードは、モンスターとしても罠カードとしても扱う。
●1度モンスターゾーンに置かれたモンスターは、効果や処理がない限りそのモンスターゾーン内の位置を移動する事はできない。

## 魔法&罠ゾーン(魔法&罠カードゾーン)

●発動及びセットされた魔法・罠カードを置く場所である。
●自分の魔法&罠ゾーンには、最大で5枚までのカードを置く事ができる。
●すでに5枚のカードが魔法&罠ゾーンに存在する場合、魔法&罠ゾーンに新たに魔法・罠カードを発動・セットする事はできない。
●1度魔法&罠ゾーンに置かれたカードは、魔法&罠ゾーン内の位置を移動する事はできない。
●フィールド魔法はフィールドゾーンにのみ置けるため、魔法&罠ゾーンに置く事はできない。
●何らかの効果や処理で魔法&罠ゾーンに置かれたモンスターカードは魔法カードとして扱う。

## 墓地

●破壊されたり、墓地へ送られたカードを置く場所である。
●墓地に存在するカードのカード情報、カード枚数は公開情報である。お互いのプレイヤーはいつでもお互いの墓地のカードを確認する事ができる。
●墓地のカードの順番は入れ替えられない。
●複数枚のカードが同時に墓地へ送られる場合、その効果のコントローラーに関係なく、墓地へ置く順番はそのカードの持ち主が決める。
●カードが墓地へ送られる場合、必ず元々の持ち主の墓地に送られる。
例：自分が「エネミーコントローラー」を発動し『相手フィールド上に表側表示で存在するモンスター1体を選択し、エンドフェイズ時までコントロールを得る。』効果でコントロールを得ている相手のモンスターが自分フィールドから墓地へ送られる場合、元々の持ち主である相手の墓地へ送られる。

### エネミーコントローラー

コントロールを得ても元々の持ち主の墓地へ

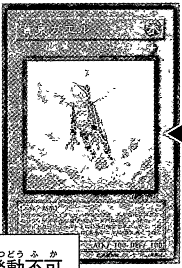
## デッキゾーン

●自分のデッキを裏側にして置く場所である。
●デッキのカードは常に非公開である。『デッキからカードを手札に加える。』『デッキのモンスターを特殊召喚する。』など、デッキのカードを探す効果が処理される場合を除き、お互いにカードの順番やデッキのカードの情報を確認する事はできない。
●デッキの枚数は公開情報である。お互いのプレイヤーはいつでもお互いのデッキの枚数を確認する事ができる。
●デッキ内のカードを探す効果が処理された場合、そのカードの処理が行われた後に必ずシャッフルを行う。
●自分や相手などの指定がなく、単に『デッキ』とだけ書かれた効果は、自分のデッキにのみ効果を及ぼす。

## フィールドゾーン（フィールドカードゾーン）

●発動及びセットされたフィールド魔法カードを置く場所である。
●それぞれのプレイヤーは、それぞれのフィールドゾーンにフィールド魔法を1枚のみ置く事ができる。また、魔法&罠ゾーンのカードとしては扱わない。
例：『自分フィールド上に魔法・罠カードが存在しない場合』発動できる「黄泉ガエル」の効果は、フィールド魔法カードが存在する場合には発動できない。また、「除雪機関車ハッスル・ラッセル」の『自分の魔法&罠カードゾーンにカードが存在する場合、モンスターの直接攻撃宣言時に発動できる。』効果はフィールドゾーンにのみ魔法・罠カードが存在する場合には発動できない。

**黄泉ガエル**



発動不可

**フィールド魔法**

**除雪機関車ハッスル・ラッセル**

発動不可

## エクストラデッキゾーン

●融合モンスターカード、シンクロモンスターカード、エクシーズモンスターカードを入れたエクストラデッキを裏側にして置く場所である。
●エクストラデッキのカードは、その持ち主のプレイヤーはいつでも確認する事ができる。また、デュエル中に順番を入れ替えても良い。
●エクストラデッキで裏側のカードは相手プレイヤーには非公開である。
●エクストラデッキの枚数は公開情報である。お互いのプレイヤーはいつでもお互いのエクストラデッキの枚数を確認する事ができる。

## エクストラデッキに表側で加わったペンデュラムモンスター

●フィールドから墓地へ送られるペンデュラムモンスターは墓地へは送られずエクストラデッキに加えられる。その場合、表側でエクストラデッキに加える。
●エクストラデッキに表側で加えられたペンデュラムモンスターは公開情報である。お互いのプレイヤーはいつでもお互いのエクストラデッキに表側で加わったカードを確認する事ができる。

## ペンデュラムゾーン

●魔法カードとして発動したペンデュラムモンスターを置く場所である。
●ペンデュラムゾーンには、左右で１枚ずつ、計２枚のペンデュラムモンスターを置く事ができる。
●ペンデュラムゾーンに置かれたペンデュラムモンスターはモンスターとしては扱わず、魔法カードとして扱う。ただし魔法＆罠ゾーンのカードとしては扱わない。
●１度ペンデュラムゾーンに置かれたカードは、特別な効果がない限りフィールドに残り続け、そのゾーンを移動する事はできない。

## 2.2 | 手札

●プレイヤーがデュエル中にデッキから引いたカードなどは手札として持つ。
●手札のカードは相手には非公開の情報である。また、手札に順番はない。
●手札の枚数は公開情報である。お互いのプレイヤーはいつでもお互いの手札の枚数を確認する事ができる。
●ターンプレイヤーが7枚以上の手札を持っている場合、そのプレイヤーのエンドフェイズ終了時に手札が6枚になるように墓地へ捨てなければならない。この処理によって捨てるカードはカードの効果によって捨てられた扱いとはならない。
●基本的に自分や相手の指定がなく、『手札から墓地へ送る。』や『手札から特殊召喚する。』などと書かれた効果は、自分の手札にのみ効果を及ぼす。
●手札のモンスターの効果を発動する場合、そのカードを相手に見せて発動を宣言する。

**エフェクト・ヴェーラー**

**風征竜－ライトニング**

手札から
効果を発動

●特定のカードの効果により、相手に見せたり公開した手札のカードは公開情報である。公開する効果が適用されなくなった場合はそのカードは非公開となる。

## 2.3 除外

●カードの効果により、ゲームから除外されたカードはデュエルフィールドの外側に置く。
●デュエルフィールドに指定されたゾーンとしては存在しないが、除外されたカードはお互いのプレイヤーが分かるようにそれぞれ１つの場所に置く。
●基本的に表側、裏側の指定がない場合、表側で除外される。表側で除外されたカードのカード情報と除外されたカードの合計枚数は公開情報である。お互いのプレイヤーはいつでも表側で除外されたカードと除外されたカードの合計枚数を確認する事ができる。
●基本的に除外されたカードは元々の持ち主のカードとして扱う。ただし「亜空間物質転送装置」など、一定期間だけ除外してその後に元のフィールドに戻す効果の場合、除外している間は元々の持ち主のカードとして扱うが、フィールドに戻す時には除外する直前のコントローラーのフィールドに戻す。

### 亜空間物質転送装置

一定期間で元に戻る除外

＝

直前のコントローラーのフィールドへ！

### 裏側のカード

●『裏側表示で除外する。』という効果で除外されたカードは、裏側のまま除外する。裏側で除外されたカードは非公開情報である。
●裏側で除外された場合、基本的に元々の持ち主のプレイヤーのみがそのカードを確認する事ができる。

# 3 カード

MASTER RULE

## 3.1 カードの見方

●カード名などのカードに記載された情報は、常に「ＯＣＧカードデータベース」のものを最新とする。（ＵＲＬ⇒http://www.db.yugioh-card.com/）

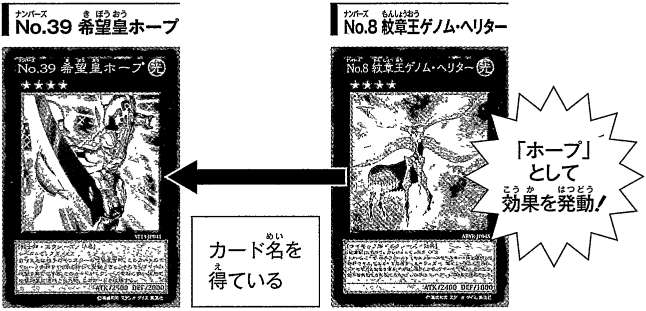
### 属性／種別

●『ＯＣＧ』のカードには、大きく分けてモンスターカード、魔法カード、罠カードの３種類が存在する。
●カード名の横に「地」「水」「炎」「風」「光」「闇」「神」のいずれかの属性アイコンがあるカードはモンスターカード、「魔」のアイコンがあるカードは魔法カード、「罠」のアイコンがあるカードは罠カードである。

| 属性アイコン | 魔法アイコン | 罠アイコン |
|---|---|---|
| | | |
| モンスターカード | 魔法カード | 罠カード |

## カード名

●カードの発動時や効果によってカード名を宣言する場合、『ＯＣＧ』に存在するカード名を宣言しなければならない。また、公式のデュエルで使用できないカードは宣言できない。
●ほかのカード名として扱っているカードの効果を発動・適用する場合、その効果はその時のカード名の効果として扱われる。
例：「No.39 希望皇ホープ」として扱われている「No.8 紋章王ゲノム・ヘリター」が効果を発動した場合、その効果は「No.39 希望皇ホープ」として発動した扱いになる。




● 『「特定のカード名」の効果は１ターンに１度しか発動できない。』とテキストに記載されている効果は、フィールドでのカード名の変化の影響を受けない。
例：「フェアリー・アーチャー」が『自分フィールド上の光属性モンスターの数×400ポイントダメージを相手ライフに与える。「フェアリー・アーチャー」の効果は１ターンに１度しか使用できず、この効果を発動するターン、このカードは攻撃できない。』効果を発動したあと、ほかのカードの効果でカード名が変更されている場合、そのターン中に名前が変わった「フェアリー・アーチャー」の効果を発動する事はできない。

## カードナンバー

●カードナンバーはそのカードがどの商品に収録されているのかを示している。カードナンバーはデュエルでは使用しない表記である。

## モンスターカードの記述

## レベル／ランク

●カード名の下に置かれているマークはそのモンスターのレベルまたはランクをあらわす。
●（レベルマーク）のマークの数がそのモンスターのレベルである。エクシーズモンスターはレベルを持たない。
●（ランクマーク）のマークの数がそのモンスターのランクである。エクシーズモンスター以外のモンスターはランクを持たない。
●カードの効果によってレベル／ランクが変化した場合、そのカードは変化したレベル／ランクとしてのみ扱う。１つのカードを同時に２つ以上のレベル／ランクとして扱う状態になる事はない。

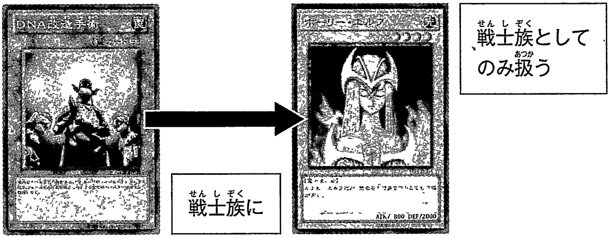
## 属性

●カード名の右側に記載されたマークがそのモンスターの属性をあらわす。
●ほかのカードの効果によって属性が変化した場合、そのカードは変化した属性としてのみ扱う。
●『このカードの属性は「○」としても扱う。』と記載されているカードは、フィールドで表側表示で存在する限り、カードの効果によって元々の属性に加えてその属性としても扱う。

## 種族

●モンスター情報の左上に記載されている「○○族」は、そのモンスターの種族をあらわす。
●カードの効果によって種族が変化した場合、そのカードは変化した種族としてのみ扱う。１つのカードを同時に２種類以上の種族として扱う状態になる事はない。

### DNA改造手術




## 召喚方法／能力

●種族の右に記載されているのは、そのモンスターの召喚方法の種類と能力である。
●そのモンスターが特別な特殊召喚方法を持つ場合、その方法に応じて「融合」「儀式」「シンクロ」「エクシーズ」「特殊召喚」の記述を持つ。
●そのモンスターが特別な能力を持つ場合、その種類に応じて「リバース」「トゥーン」「スピリット」「ユニオン」「デュアル」の記述を持つ。
●「チューナー」「ペンデュラム」と記載されたモンスターは、それぞれその種類のモンスターである。
●「効果」と記載されたモンスターは効果モンスターである。

### 焔紫竜ピュラリス

### 和魂

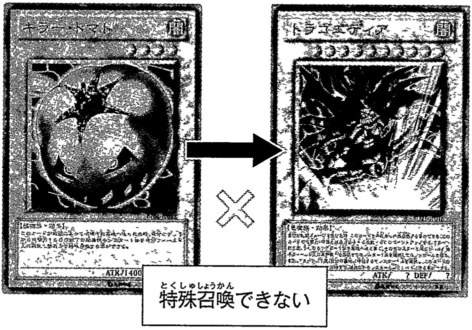
## ATK/DEF

●モンスター情報下段の「ATK／」以降の数値はそのモンスターの攻撃力である。また、「DEF／」以降の数値はそのモンスターの守備力である。
●効果により「元々の攻撃力または守備力」を参照する場合、そのカードに記載された数値を参照する。ただし、カードの効果によって「元々の攻撃力または守備力」が変化している場合は、変化した数値をそのカードの元々の攻撃力または守備力として扱う。
●フィールド以外に存在するモンスターの攻撃力または守備力を参照する場合は、カードに記載された攻撃力または守備力を参照する。

## 数値が「?」のモンスター

●数値が「？」のモンスターは、自身の効果によってその数値が変化するモンスターである。
●自身の数値が変化する効果が適用されていない時に、フィールドでのそのモンスターのその数値は０として扱う。
●数値が「？」のモンスターは、デッキや墓地にいる場合は数値を不定のものとして扱い、特定の攻撃力・守備力を持つモンスターを選ぶ効果などで選ぶ事はできない。
例：「キラー・トマト」の『自分のデッキから攻撃力1500以下の闇属性モンスター１体を自分フィールド上に表側攻撃表示で特殊召喚する事ができる。』効果で攻撃力が「？」の「トラゴエディア」をデッキから特殊召喚する事はできない。

キラー・トマト　　トラゴエディア



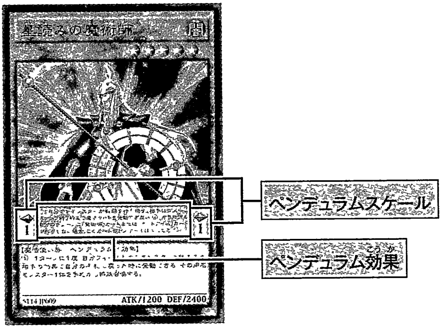
## モンスター情報

●種族・召喚方法・能力の下に記載されたテキストはモンスター情報である。
●通常モンスターカードのモンスター情報に記載されたテキストは、デュエルには影響を及ぼさない情報である。
●通常モンスター以外のモンスターカードのモンスター情報に記載されたテキストは、そのモンスターをフィールドに出すための条件や素材及びそのモンスターが持つ効果である。
●融合モンスター、シンクロモンスター、エクシーズモンスターのモンスター情報の最初の行には、そのモンスターを特定の手段でフィールドに出すための素材が記載されている。
●一部の融合モンスターには素材が記載されていないものがある。それらのモンスターは効果テキストに記載された方法によってフィールドに出す事ができる。

## ペンデュラムモンスターの記述

●ペンデュラムモンスターカードには、その他のモンスター情報とは別にペンデュラムスケールとペンデュラム効果が設定されている。

ペンデュラムモンスター



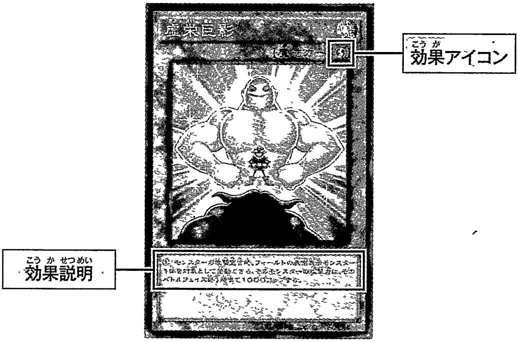

## ペンデュラムスケール

●ペンデュラムモンスターは、ペンデュラム召喚の際に使用するペンデュラムスケールを持つ。

## ペンデュラム効果

●ペンデュラムスケールの間に記載されたテキストは、ペンデュラムゾーンに置いた時に使用する効果である。

## 魔法カードの記述




## 魔法カードの種類

●カード名の右側に「魔」と記載されたカードは魔法カードである。
●効果アイコンがついていない魔法カードは通常魔法である。
●カード名の下に効果アイコンがある場合、そのカードは以下の種類の魔法カードである。
● が記載された魔法は儀式魔法である。
● が記載された魔法は永続魔法である。
● が記載された魔法は装備魔法である。
● が記載された魔法はフィールド魔法である。
● が記載された魔法は速攻魔法である。

**デーモンの斧**

装備魔法

**補給部隊**

永続魔法

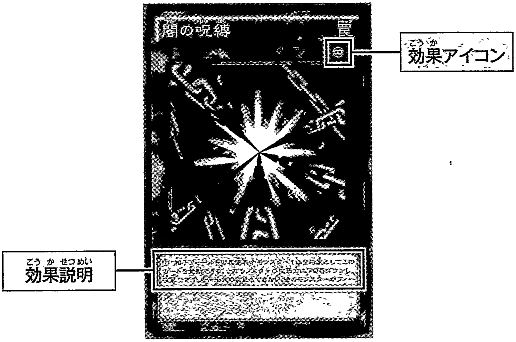
**ゴーストリック・ハウス**

フィールド魔法

## 効果説明

●イラストの下に記載されたテキストはその魔法カードの効果である。

## 罠カードの記述



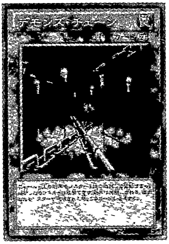

## 罠カードの種類

●カード名の右側に「罠」と記載されたカードは罠カードである。
●効果アイコンがついていない罠カードは通常罠である。
●カード名の下に効果アイコンがある場合、そのカードは以下の種類の罠カードである。
● ∞ が記載された罠は永続罠である。
● ↩ が記載された罠はカウンター罠である。

**サンダー・ブレイク**

通常罠

**デモンズ・チェーン**



永続罠

**強烈なはたき落とし**

カウンター罠

## 効果説明

●イラストの下に記載されたテキストはその罠カードの効果である。

# 3.2 モンスター

## モンスターの種類

●モンスターは通常モンスターと効果モンスターに大別される。ただし、効果を持たない儀式モンスター／融合モンスター／シンクロモンスター／エクシーズモンスターは、通常モンスターとしても効果モンスターとしても扱わない。

●効果を持つモンスターは、全て効果モンスターとして扱う。ただし、自身の効果によって『通常モンスターとして扱う』効果が適用されているモンスターはその間のみ効果モンスターとしては扱わない。

**騎士デイ・グレファー**

通常モンスターとして扱う

## 通常モンスター

●カードの外枠の色が黄色で、モンスター情報に効果テキストが記載されていない、モンスター効果を持たないモンスターを通常モンスターと呼ぶ。

●種族の右に特殊召喚方法や「効果」などの記載がない、または「チューナー」及び「ペンデュラム」以外の能力がないモンスターは通常モンスターである。

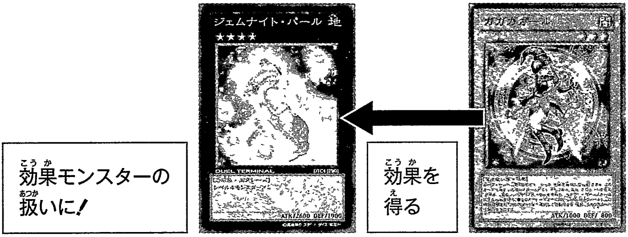
**ラブラドライドラゴン**

**青眼の白龍**

## 効果モンスター

●モンスター情報に効果テキストが記載されているモンスターを効果モンスターと呼ぶ。また、種族の右に「効果」と記載されたモンスターは効果モンスターである。
●効果モンスター以外のモンスターがほかのカードの『～～効果を得る。』効果によって効果を得た場合、そのモンスターは効果モンスターとして扱われる。
例：「ガガガガール」と「ガガガマジシャン」をエクシーズ素材としてエクシーズ召喚された「ジェムナイト・パール」は、「ガガガガール」の効果によって『このエクシーズ召喚に成功した時、相手フィールド上の特殊召喚されたモンスター１体を選択して発動できる。選択したモンスターの攻撃力を０にする。』効果を得るため、効果モンスターとして扱う。

**ジェムナイト・パール**　**ガガガガール**




## 効果モンスターの能力

●効果モンスターの中には、「リバース」「トゥーン」「スピリット」「ユニオン」「デュアル」の能力が記載されているものがある。

**トゥーン・ヂェミナイ・エルフ**

**羅刹**

**魔装戦士 ハイドロータス**

## 特殊召喚モンスター

●基本的に『このカードは通常召喚できない。』と記載されたモンスターは特殊召喚モンスターである。また、種族の右側に「特殊召喚」と記載されたモンスターは特殊召喚モンスターである。
●特殊召喚モンスターは通常召喚できず、そのモンスターによって決められた召喚するための条件を満たす事で特殊召喚できる。
●儀式モンスター、融合モンスター、シンクロモンスター、エクシーズモンスターは特殊召喚モンスターである。
●特殊召喚モンスターの召喚するための条件は効果としての扱いではない。
●特殊召喚モンスターの中には、「Sin トゥルース・ドラゴン」など正規の手段で墓地から特殊召喚できるものが存在する。また、「魂食神龍ドレイン・ドラゴン」は、『ドラゴン族エクシーズモンスターの効果でのみ特殊召喚できる。』というテキストが正規の特殊召喚手順となるため、手札やデッキ・墓地からも特殊召喚する事ができる。

墓地から出せる

**Sin トゥルース・ドラゴン**

**魂食神龍ドレイン・ドラゴン**

ドラゴン族の効果で手札・デッキ・墓地から出せる

## 儀式モンスター

●カードの外枠の色が青で、種族の右側に「儀式」と記載されたモンスターは儀式モンスターである。
●『「○○」により降臨。』とは、その儀式魔法によって儀式召喚する事を指す。

**光子竜の聖騎士**

**イビリチュア・ソウルオーガ**

## 融合モンスター

●カードの外枠の色が紫で、種族の右側に「融合」と記載されたモンスターは融合モンスターである。
●融合モンスターはデッキ構築の段階でデッキには入れられず、エクストラデッキに入れる。
●フィールドまたは墓地の融合モンスターや、除外されている融合モンスターがカードの効果によって手札またはデッキに戻る場合、そのモンスターはエクストラデッキに戻す。
●「M・HERO 剛火」など、召喚するための条件となる融合素材が記載されていない融合モンスターも存在する。その場合、それらのモンスターは効果テキストに記載された方法で特殊召喚する事ができる。

**M・HERO 剛火**

**剣闘獣ガイザレス**

## シンクロモンスター

●カードの外枠の色が白で、種族の右側に「シンクロ」と記載されたモンスターはシンクロモンスターである。
●シンクロモンスターはデッキ構築の段階でデッキには入れられず、エクストラデッキに入れる。
●シンクロモンスターの中には、チューナーも存在する。
●フィールドまたは墓地のシンクロモンスターや、除外されているシンクロモンスターがカードの効果によって手札またはデッキに戻る場合、そのモンスターはエクストラデッキに戻す。

**ジャンク・ウォリアー**

**天穹覇龍ドラゴアセンション**

## エクシーズモンスター

●カードの外枠の色が黒で、種族の右側に「エクシーズ」と記載されたモンスターはエクシーズモンスターである。

●エクシーズモンスターはデッキ構築の段階でデッキには入れられず、エクストラデッキに入れる。

●フィールドまたは墓地のエクシーズモンスターや、除外されているエクシーズモンスターがカードの効果によって手札またはデッキに戻る場合、そのモンスターはエクストラデッキに戻す。

**ガチガチガンテツ**

**No.61 ヴォルカザウルス**

## チューナー

●種族の右側に「チューナー」と記載されたモンスターはチューナーである。

●チューナーはシンクロ召喚のシンクロ素材として必要なモンスターである。

●チューナーとしての能力はモンスター効果としての扱いではない。

●モンスター効果を持つチューナーは効果モンスターであり、モンスター情報に効果の記載がないチューナーは通常モンスターである。また、シンクロモンスターのチューナーも存在する。

**ジャンク・シンクロン**

**ガード・オブ・フレムベル**

**フォーミュラ・シンクロン**

## ペンデュラムモンスター

●種族の右側に「ペンデュラム」と記載されたモンスターはペンデュラムモンスターである。

**時読みの魔術師**

●モンスター効果を持つペンデュラムモンスターは効果モンスターであり、モンスター情報にモンスター効果の記載がないペンデュラムモンスターは通常モンスターである。

●ペンデュラム効果を持っていても、モンスター効果を持たないペンデュラムモンスターは通常モンスターである。

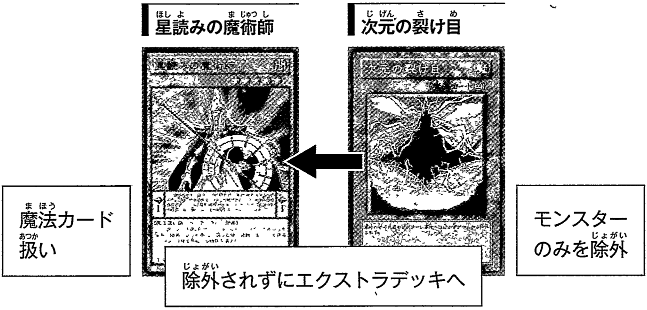
●ペンデュラムモンスターはフィールド（ペンデュラムゾーン、モンスターゾーン、魔法&罠ゾーン）から墓地へ送られる場合、エクストラデッキに表側で加えられる。

●ペンデュラムモンスターはほかのモンスターと同じようにメインのデッキに入れ、通常召喚・特殊召喚する事ができる。また、ペンデュラムモンスターは魔法カードとして手札から発動してペンデュラムゾーンに置く事ができる。

●ペンデュラムモンスターをペンデュラムゾーンに置く場合、魔法カードを発動するものとして扱う。魔法の発動を無効にするカードの効果で発動が無効になった場合はフィールドから墓地へ送られる扱いではないのでほかのカードと同様に墓地へ送られる。

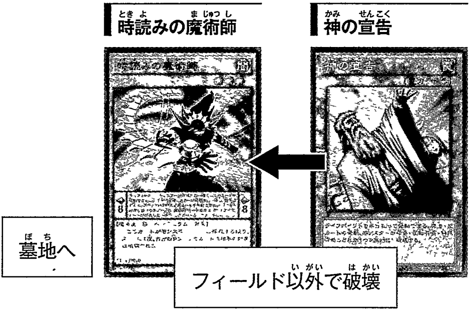
●ペンデュラムモンスターはペンデュラムゾーンに存在する場合のみ魔法カードとして扱い、カード名・ペンデュラムスケール・ペンデュラム効果のテキストのみを適用する。また、効果モンスターとしての効果は適用されない。ペンデュラムゾーン・魔法&罠ゾーン以外の場所に存在する場合はモンスターカードとして扱い、モンスターとしての情報・効果のみを適用する。

例：ペンデュラムゾーンに置かれたペンデュラムモンスターが破壊される時に『墓地へ送られるモンスターは墓地へは行かずゲームから除外される。』「次元の裂け目」の効果が適用されている場合、魔法カードとしてフィールドに存在していたので除外されずにエクストラデッキに加える。




●フィールド以外の場所から墓地へ送られるペンデュラムモンスターはそのまま墓地へ送られる。

例：手札のペンデュラムモンスターを召喚しようとした時に「神の宣告」でその召喚自体が無効になった場合は、フィールドから墓地へ送られる扱いではないのでペンデュラムモンスターはエクストラデッキに加えずに墓地へ送られる。



●「マクロコスモス」などの効果が適用されて、墓地へ送られるカードが除外される場合、効果テキストが優先されるためペンデュラムモンスターはエクストラデッキには加わらず除外される。

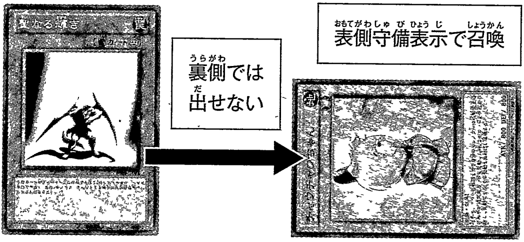
## モンスターの召喚・特殊召喚

●フィールド以外の場所にあるモンスターは、召喚・特殊召喚を行う事でフィールドに出す事ができる。

## 通常召喚

●自分のメインフェイズ、ターンプレイヤーが優先権を得ていて、ほかのカードの発動や処理が行われていない時に、ターンプレイヤーは手札からモンスターを出す事ができる。この行為を通常召喚と呼ぶ。
●通常召喚は１ターンに１度だけ行える。
●リリースを必要としない通常召喚はモンスターゾーンに空きがない場合には行えない。
●通常召喚するモンスターを置くモンスターゾーンは、空いているゾーンからそのプレイヤーが任意に選べる。
●通常召喚するモンスターは、表側攻撃表示または裏側守備表示にしなければならない。また、通常召喚を行う最初にどの表示形式にするのかを決める。
●表側表示で通常召喚する事を『召喚する。』と呼ぶ。
例：「聖なる輝き」の『モンスターをセットする場合は表側守備表示にしなければならない。』効果が適用されている時に表側守備表示で通常召喚する場合、その通常召喚は『召喚する。』扱いとなる。

### 聖なる輝き




●表側表示で召喚を行う場合、相手はその召喚に対して『召喚を無効にする。』カードを発動する事ができる。召喚が無効になった場合は、基本的にそのターンにもう１度通常召喚を行う事はできない。

●通常召喚を無効にされたモンスターは、特別な効果が適用されていない限り墓地へ送られる。その場合、墓地へ送られたモンスターは手札及びフィールドから墓地へ送られた扱いとはならない。
●通常召喚が無効にならず、モンスターがフィールドに置かれた時が『(通常)召喚に成功した時』である。
●効果テキストの『召喚に成功した時』とは、表側表示で通常召喚した場合の事を示す。
●レベル5以上のモンスターを通常召喚する場合、フィールドのモンスターをレベルに応じた数だけリリースしなければならない。

## アドバンス召喚

●フィールドのモンスターをリリースし、レベル5以上のモンスターを通常召喚する事をアドバンス召喚と呼ぶ。
●レベル5・6のモンスターは、フィールドのモンスター1体をリリースして通常召喚できる。レベル7以上のモンスターは、フィールドのモンスター2体をリリースして通常召喚できる。

**ブラック・マジシャン・ガール**

レベル6

**凍氷帝メビウス**

レベル8

●モンスターを1体以上リリースするアドバンス召喚は、モンスターゾーンに空きがなくてもモンスターをリリースする事で行える。
●「神獣王バルバロス」や「オシリスの天空竜」など、テキストに記載された数のリリースでアドバンス召喚できるモンスターもいる。

3体のリリースでも召喚できる

**神獣王バルバロス**

**オシリスの天空竜**

必ず3体のリリースで召喚する

●「神獣王バルバロス」は『このカードはリリースなしで通常召喚できる。』テキストも持つが、リリースなしで通常召喚した場合はアドバンス召喚をした扱いとはならない。

●アドバンス召喚のためにモンスターがリリースされた場合、その後にモンスターを召喚する処理が行われる。そのため、『墓地へ送られた時～～できる』など、そのタイミングでのみ任意で発動できる誘発効果は、処理の途中なので発動できない。

## アドバンス召喚のためのリリース

●アドバンス召喚のためにフィールドのモンスターを墓地へ送る事をリリースと呼ぶ。

●フィールドに裏側表示で存在するモンスターをリリースする事もできる。

●リリースはアドバンス召喚を宣言した時、フィールドに通常召喚するモンスターを出す前に行われる。アドバンス召喚が無効になった場合でも、リリースされたモンスターは墓地に送られたままとなる。

●リリースできるモンスターは自分がコントロールしているモンスターのみである。

●フィールドのモンスタートークンをリリースする事もできる。その場合、トークンは墓地へは行かずデュエルから取り除かれる。

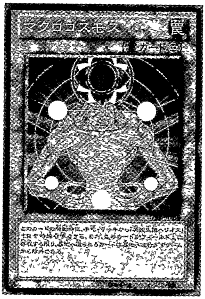
●フィールドでモンスター扱いの罠カードをリリースする事もできる。その場合、リリースした罠カードは墓地へ送られる。

●「生贄封じの仮面」などが発動しており、リリースできない場合はアドバンス召喚は行えない。

●「マクロコスモス」などが適用され、墓地へ送られるモンスターが除外される場合でもリリースする事ができる。その場合、リリースしたモンスターは墓地へ送られずに除外される。

**次元の裂け目**

**マクロコスモス**

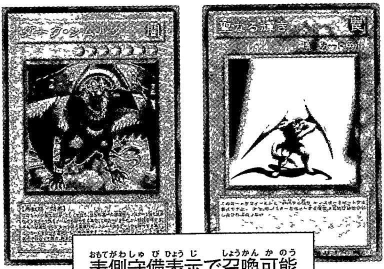


## モンスターのセット

●手札のモンスターを裏側守備表示で通常召喚する事をセットと呼ぶ。
●セットするモンスターは相手に公開する必要はない。
●レベル５以上のモンスターをセットする場合、通常通りモンスターをリリースしてからセットする。また、その際にはセットするモンスターのレベルを公開する必要はない。
●例外として、「聖なる輝き」の『モンスターをセットする場合は表側守備表示にしなければならない。』効果が適用されている場合は、表側守備表示で通常召喚する事ができる。この通常召喚は「セットする」扱いにはならない。
例：「ダーク・シムルグ」の『フィールド上にカードをセットする事ができない。』効果が適用されている場合、通常召喚によるセットも行えない。ただし、「聖なる輝き」の効果が適用中であれば、「ダーク・シムルグ」の効果が適用されている場合でも表側守備表示で通常召喚する事ができる。

**ダーク・シムルグ**　　**聖なる輝き**

セットできない



表側守備表示で召喚する

表側守備表示で召喚可能

●「浅すぎた墓穴」など、一部のカードの効果により、『裏側守備表示でモンスターをセットする。』という処理を行う事がある。その場合、そのモンスターは裏側守備表示で特殊召喚される扱いになる。
●「E・HERO カオス・ネオス」など、一部のカードの効果により、表側表示のモンスターを『セットした状態にする』という処理を行う事がある。その場合、そのモンスターの表示形式が裏側守備表示になり、セットされた扱いとなる。

## 特殊召喚

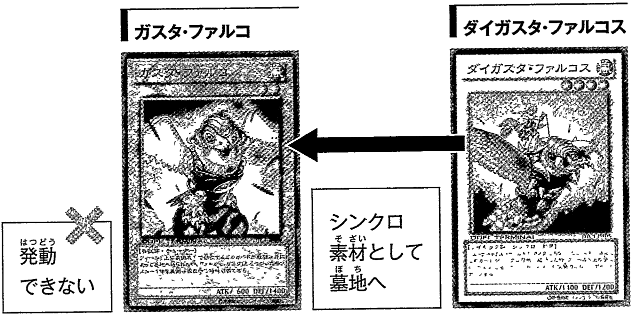
●モンスターに記載された条件を満たす事でフィールドに出したり、魔法・罠・モンスターの効果によってモンスターをフィールドに出す事を特殊召喚と呼ぶ。
●ペンデュラム召喚を除き、特殊召喚は１ターンに何度でも行う事ができる。
●特殊召喚はモンスターゾーンに空きがない場合には行えない。ただし、特殊召喚する条件を満たすためにフィールドのモンスターがフィールドを離れる場合は、基本的にはモンスターゾーンに空きがなくても特殊召喚する手順や処理を行える。
●特殊召喚するモンスターを置くモンスターゾーンは、そのプレイヤーが任意に選べる。
●特殊召喚するモンスターは、特に記載がない場合、表側攻撃表示または表側守備表示にしなければならない。
●特殊召喚が無効にならず、モンスターがフィールドに置かれた時が『特殊召喚に成功した時』である。

## 条件によるモンスターの特殊召喚

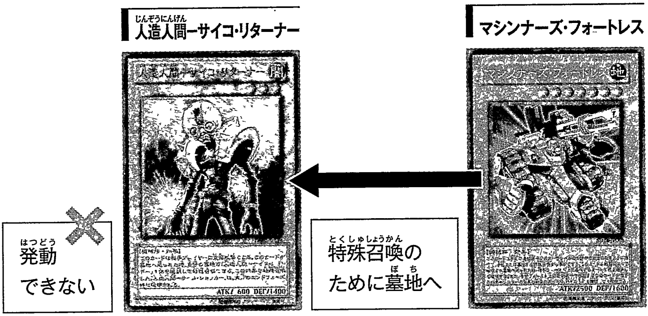
●自分のメインフェイズ、ターンプレイヤーが優先権を得ていて、ほかのカードの発動や処理が行われていない時に、そのモンスターの効果テキストに記載された条件を満たす事で特殊召喚できる。
●条件による特殊召喚を行う場合、相手はその特殊召喚に対して『特殊召喚を無効にする。』カードを発動する事ができる。
●特殊召喚を無効にされたモンスターは、特別な効果が適用されていない限り墓地へ送られる。その場合、墓地へ送られたモンスターは、手札・フィールド・エクストラデッキから墓地へ送られた扱いとはならない。
●条件による特殊召喚を行う際、チェーンブロックは作られない。
●条件を満たすために墓地へ送られたり、リリースされたカードは特殊召喚の手順によって場所が移動するため、カードの効果によって移動した扱いにはならない。

●条件を満たすためにモンスターが墓地へ送られたり、リリースされた場合、その後にモンスターを特殊召喚する処理が行われる。そのため、『墓地へ送られた時～～できる』など、そのタイミングでのみ任意で発動できる誘発効果は、処理の途中なので発動できない。

例:「ガスタ・ファルコ」を素材にシンクロ召喚を行った時、素材とした「ガスタ・ファルコ」は墓地へ送られるが、その後にシンクロモンスターを特殊召喚する処理が行われるため、「ガスタ・ファルコ」の『このカードが戦闘以外によって墓地へ送られた時、デッキから「ガスタ」と名のついたモンスター１体を裏側守備表示で特殊召喚できる。』効果は発動できない。



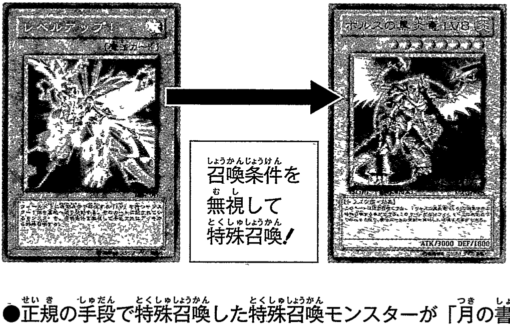

例:「人造人間－サイコ・リターナー」を手札から墓地へ送って「マシンナーズ・フォートレス」を特殊召喚した場合、「マシンナーズ・フォートレス」を特殊召喚する処理が行われるため「人造人間－サイコ・リターナー」の『このカードが墓地へ送られた時、自分の墓地の「人造人間－サイコ・ショッカー」１体を選択して特殊召喚できる。』効果は発動できない。



## 特殊召喚モンスターの特殊召喚

●シンクロモンスターやエクシーズモンスター、特殊召喚モンスターは特定の条件を満たす事で特殊召喚できる。
●特殊召喚モンスターの条件による特殊召喚は、効果処理として特殊召喚された扱いではない。ただし、融合モンスターと儀式モンスターは、正規の手段で特殊召喚するために発動したカードの効果処理によって特殊召喚された扱いとなる。
●召喚するための条件に『～のみ特殊召喚できる。』と記載のある特殊召喚モンスターは、その方法によってしか特殊召喚できないため、ほかのカードの効果で特殊召喚する事はできない。
●特殊召喚モンスターはそのモンスターに記載された方法で特殊召喚したあとでなければ、ほかのカードの効果で特殊召喚できない。ただし、融合、シンクロ、エクシーズモンスターは基本的に、『エクストラデッキから特殊召喚する。』効果で特殊召喚する事はできる。
●正規の手段で特殊召喚したモンスターが、その後にデッキや手札など非公開の場所に加えられた場合、そのモンスターは正規の手段で特殊召喚された扱いにはならない。
●一部の『召喚条件を無視して特殊召喚する。』というカードの効果により、正規の手段で特殊召喚されていない特殊召喚モンスターをデッキや手札から特殊召喚する事ができる。
例：「レベルアップ!」の効果によって、デッキから「ホルスの黒炎竜 LV8」を特殊召喚する事ができる。

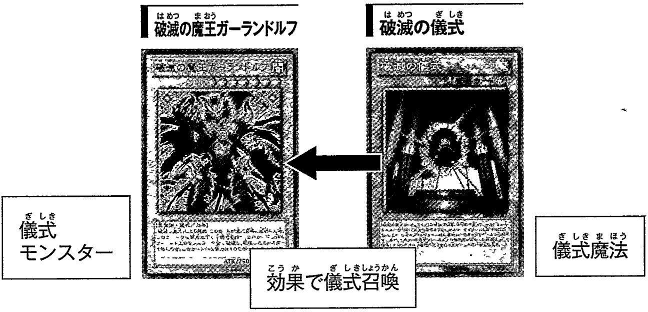
**レベルアップ!** **ホルスの黒炎竜 LV8**




●正規の手段で特殊召喚した特殊召喚モンスターが「月の書」などの効果で裏側になったあと、反転召喚した時にその反転召喚を無効にされた場合、そのモンスターは正規の手段で特殊召喚した扱いにはならず、その後にほかのカードの効果で特殊召喚する事はできない。

## 儀式召喚

●手札に対応する儀式モンスターカードと、儀式魔法カードの効果を処理する時に必要になるリリースが手札またはフィールドにそろっている時に、儀式魔法カードを発動して行う。儀式魔法カードの発動時にはチェーンブロックが作られる。

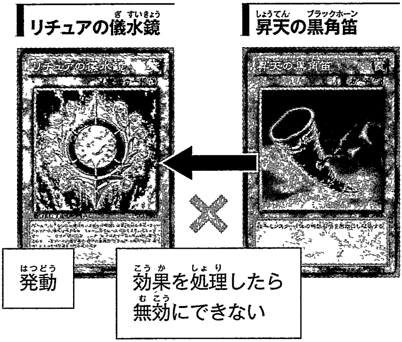



●儀式魔法カードの効果の処理により、手札またはフィールドからレベルの合計が儀式魔法カードの指定したレベルの数になるようにモンスターをリリースする。その後、手札から儀式モンスターをフィールドへ表側攻撃表示か表側守備表示で出す。発動した儀式魔法カードは墓地へ送られる。

●フィールドのモンスターをリリースする場合、裏側表示で存在するモンスターをリリースしても良い。

●儀式召喚は儀式魔法カードの効果の処理として行われる。そのため、儀式魔法カードが発動され、処理に入ったあとから儀式召喚が成功するまでカードを発動する事ができない。

例：「リチュアの儀水鏡」が発動され、その効果処理でモンスターがリリースされ、その後「イビリチュア・テトラオーグル」が儀式召喚された。この儀式召喚はすでに処理を終えているため、相手は「昇天の黒角笛」などで儀式召喚自体を無効にする事はできない。



## 儀式のリリース

●儀式のリリースは儀式魔法カードの効果の処理によって墓地へ送られる。儀式魔法カードの発動自体が無効になった場合、その後の処理は行わないためリリースは行われない。

●特に記載がない場合、リリースできるモンスターは自分がコントロールしているモンスターのみである。

●儀式魔法に『レベルの合計が○になるように』と記載されている場合は、レベルの合計がその数と等しくなるようにリリースしなければならない。また、『レベルの合計が○以上になるように』と記載されている場合、それ以上であればレベルの合計が等しくなくても良い。

●儀式召喚のリリースに、必要以上の数のモンスターをリリースする事はできない。

例:「破滅の儀式」を発動して『レベルの合計が７以上になるようにモンスターをリリースしなければならない。』効果を処理する場合、１体でレベル合計が７以上になるレベル７のモンスターとレベル２のモンスターをリリースする事はできない。レベル５のモンスターとレベル４のモンスターをリリースする事はできる。

**破滅の儀式**

●フィールドのモンスタートークンをリリースする事もできる。その場合、トークンは墓地へは行かずデュエルから取り除かれる。

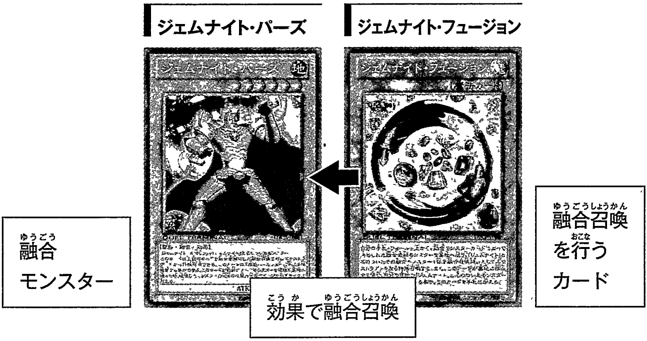
●フィールドでモンスター扱いの罠カードをリリースする事もできる。その場合、リリースした罠カードは墓地へ送られる。

●「生贄封じの仮面」などが発動しており、リリースできない場合は儀式魔法カードは発動できない。

●儀式召喚のリリースは効果によるリリースであるが、その後に「儀式召喚を行う」という処理が行われる。そのため、『墓地へ送られた時～～できる。』など、そのタイミングでのみ任意で発動できる誘発効果は、処理の途中なので発動できない。

## 融合召喚

●エクストラデッキに存在する融合モンスターカードに条件として記載されているモンスターが、自分フィールドまたは手札にそろっている時に、「融合」などの融合召喚を行うカードを発動して行う。融合召喚を行うカードの発動時にはチェーンブロックが作られる。




●融合召喚を行うカードとは「融合」を含む融合召喚を行う効果を持った魔法・罠カードである。
●融合召喚を行うカードの効果の処理により融合素材となるモンスターを墓地へ送る。その後、エクストラデッキから墓地へ送ったモンスターの条件に合う融合モンスターを表側攻撃表示または表側守備表示で置く。
●発動した融合を行うカードは墓地へ送られる。
●自分フィールドのモンスターを融合素材にする場合、裏側表示で存在するモンスターを融合素材にしても良い。
●融合召喚を行うカードによっては、手札・フィールド以外の場所のモンスターを融合素材とする場合がある。
●融合召喚は融合召喚を行うカードの効果の処理として行われる。そのため、そのカードが発動され、処理に入った後から融合召喚が成功するまでカードを発動する事ができない。
例：「融合」が発動され、その効果処理で融合素材が墓地へ送られ、そのあと融合モンスターが融合召喚された。この融合召喚はすでに処理を終えているため、相手は「昇天の黒角笛」などで融合召喚自体を無効にする事はできない。

●効果テキストに『(「融合」魔法カードは必要としない)』と記載された融合モンスターは融合召喚を行うカードで融合召喚できない。

●「冥界龍 ドラゴネクロ」などの『このカードは融合召喚でのみエクストラデッキから特殊召喚する事ができる。』というテキストは、エクストラデッキからは融合召喚でしか特殊召喚できないという意味であり、正規の手段で特殊召喚していれば墓地からほかのカードの効果で特殊召喚する事ができる。

**冥界龍 ドラゴネクロ**

「死者蘇生」で特殊召喚できる

**サイバー・ツイン・ドラゴン**

素材の代わりになるカードは使えない

●「サイバー・ツイン・ドラゴン」などの『このモンスターの融合召喚は上記のカードでしか行えない。』というテキストは、融合召喚を行うカードを使った融合召喚をする場合はテキストに記載された正規の素材を使わなければならないという意味である。『このカードを融合素材モンスター１体の代わりにする事ができる。』効果を持つ「心眼の女神」などを素材にする事はできない。

## 融合素材

●融合召喚のために融合召喚を行うカードの処理によって墓地へ送られたモンスターは、融合素材である。

●融合素材は融合召喚を行うカードの効果の処理によって墓地へ送られる。そのカードの発動自体が無効になった場合、その後の処理は行わないため融合素材は墓地へは送られない。

●特に記載がない場合、融合素材にできるモンスターは自分がコントロールしているモンスターのみである。

●「マクロコスモス」などの効果が適用されており、墓地へ送られるモンスターが除外される場合でも融合召喚を行うカードを発動して融合召喚する事ができる。その場合、素材に使用したモンスターは墓地へ送られずに除外される。

●フィールドのモンスタートークンを融合素材とする事もできる。その場合、トークンは墓地へは行かずデュエルから取り除かれる。

●フィールドでモンスター扱いの罠カードを融合素材とする事もできる。その場合、素材とした罠カードは墓地へ送られる。

●融合召喚の融合素材は効果によって墓地へ送られるが、その後に「融合召喚を行う」という処理が行われる。そのため、『墓地へ送られた時～～できる。』など、そのタイミングでのみ任意で発動できる誘発効果は、処理の途中なので発動できない。

●融合素材は、フィールドに特殊召喚されるなどして一度場所が移動した場合、融合素材としては扱わない。

例：融合素材として墓地へ送られた「E・HERO バブルマン」が「死者蘇生」などで特殊召喚されたあと、破壊され再び墓地へ送られた場合、「融合解除」で特殊召喚する事はできない。

●融合素材は素材として使われた融合モンスターが破壊されるなどして場所を移動した場合、そのモンスターの融合素材としては扱わない。ただし、「亜空間物質転送装置」など、一定期間だけ除外される効果は除く。

## 「融合」魔法カードを必要としない融合モンスターの特殊召喚

●『(「融合」魔法カードは必要としない)』と記載された融合モンスターは、そこに記載された方法で特殊召喚できる特殊な融合モンスターである。

●カードの発動を行わないため、チェーンブロックは作られない。また、この方法による特殊召喚は融合召喚としては扱わない。

●「融合」魔法カードを使わない特殊召喚や融合モンスターの条件による特殊召喚は、効果の処理による特殊召喚ではない。そのため、その特殊召喚を「神の宣告」などで無効にする事ができる。

●通常の融合召喚と同様に、フィールドの裏側表示で存在するモンスターを特殊召喚のために使用しても良い。

**剣闘獣エセダリ**

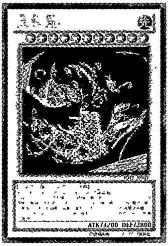
**E・HERO ストーム・ネオス**

**XYZ－ドラゴン・キャノン**

## シンクロ召喚

●自分フィールドに表側表示で存在するチューナーとその他のモンスター1体以上のレベルの合計が、エクストラデッキに存在する、シンクロ召喚したいシンクロモンスターのレベルと等しい時にシンクロ召喚を宣言して行う。

**星態龍**



シンクロモンスター

**幻獣機オライオン**

チューナー

●シンクロ召喚するシンクロモンスターのレベルとレベルの合計が等しくなるように、フィールドに表側表示で存在するチューナー1体とその他のモンスターをシンクロ素材として墓地に送る。その後、エクストラデッキからシンクロモンスターをフィールドへ表側攻撃表示か表側守備表示で出す。

●チューナー以外のシンクロ素材となるモンスターに特定の条件が必要な場合、素材とするチューナー以外のモンスター全てがその条件を満たしていなければならない。

例：『チューナー＋チューナー以外の光属性モンスター1体以上』を必要とする「神聖騎士パーシアス」の素材は、チューナー以外のモンスターは全て光属性モンスターでなければならない。

**神聖騎士パーシアス**

全て光属性モンスター

チューナーは何属性でもOK

## シンクロ素材

●シンクロ召喚のために墓地へ送られたモンスターは、シンクロ素材である。

●シンクロ素材はフィールドにシンクロモンスターを出す前に墓地へ送られる。シンクロ召喚が無効になった場合でも、シンクロ素材となったモンスターは墓地に送られたままとなる。ただし、その場合はそれらのモンスターはシンクロ素材としては扱わない。

●「マクロコスモス」などが適用されており、墓地へ送られるモンスターが除外される場合でもシンクロ召喚する事ができる。その場合、素材に使用したモンスターは墓地へ送られずに除外される。

●フィールドのモンスタートークンをシンクロ素材にする事もできる。その場合、トークンは墓地へは行かずにデュエルから取り除かれる。

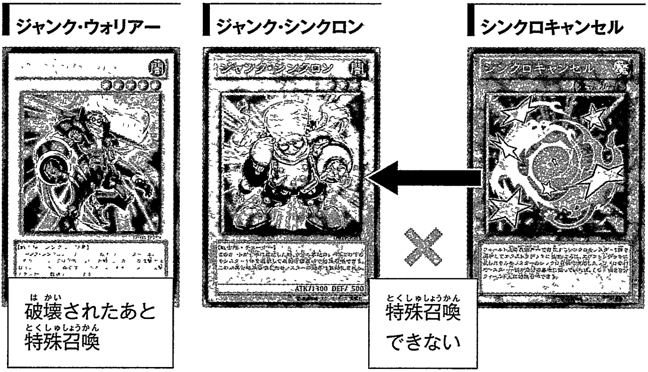
●フィールドでモンスター扱いの罠カードをシンクロ素材とする事もできる。その場合、素材とした罠カードは墓地へ送られる。

●シンクロ素材は、フィールドに特殊召喚されるなどして一度場所が移動した場合、シンクロ素材としては扱わない。

例：シンクロ素材として墓地へ送られた「ジャンク・シンクロン」が「死者蘇生」などで特殊召喚されたあと、破壊され再び墓地へ送られた場合、「シンクロキャンセル」で特殊召喚する事はできない。

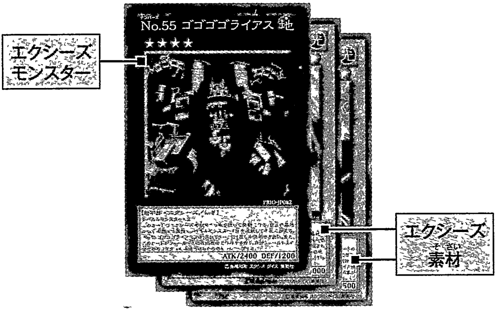
●シンクロ素材は素材として使われたシンクロモンスターが破壊されるなどして場所を移動した場合、そのモンスターのシンクロ素材としては扱わない。ただし、「亜空間物質転送装置」など、一定期間だけ除外される効果は除く。

例：「ジャンク・シンクロン」を素材としてシンクロ召喚した「ジャンク・ウォリアー」が戦闘で破壊されたあと、「死者蘇生」で再び特殊召喚された場合、「シンクロキャンセル」で「ジャンク・シンクロン」を特殊召喚する事はできない。



## エクシーズ召喚

●自分フィールドに表側表示で２体以上の同じレベルのモンスターが存在し、そのレベルと同じ数値のランクを持つエクシーズモンスターがエクストラデッキに存在する場合にエクシーズ召喚を宣言して行う。
●エクシーズ召喚するエクシーズモンスターのランクと同じ数値のレベルを持つ、フィールドに表側表示で存在するモンスターをエクシーズ召喚するエクシーズモンスターによって決められた数だけエクシーズ素材とし、縦向きに重ねて置く。その後、エクストラデッキからエクシーズモンスターを、それらのモンスターの上に重ねて表側攻撃表示か表側守備表示で出す。




●エクシーズモンスターの中には、フィールドの特定のモンスター１体の上に重ねてエクシーズ召喚できるものがある。その場合、そのエクシーズモンスターに記載されたエクシーズ素材は必要としない。また、その際も通常のエクシーズ召喚と同様にモンスターゾーンを選ぶ事ができる。この方法によるエクシーズ召喚も、正規の手段によるエクシーズ召喚として扱う。

### 迅雷の騎士ガイアドラグーン

### セイクリッド・トレミスM7

## エクシーズ素材

●エクシーズモンスターの下に重ねられたカードは、エクシーズ素材である。
●エクシーズ素材となったモンスターはフィールドのカードとしての扱いにはならない。
●エクシーズ素材はフィールドにエクシーズモンスターを出す前に、重ねて置かれる。エクシーズ召喚が無効になった場合、エクシーズ素材となったモンスターは墓地に送られる。また、その場合はフィールドから墓地へ送られた扱いにはならない。
●上に重ねられたエクシーズモンスターがフィールドを離れた場合、エクシーズ素材は墓地へ送られる。
●エクシーズ素材が墓地へ送られる場合、カードがフィールドから墓地へ送られた扱いにはならない。
例：自身の効果で特殊召喚された「ゾンビキャリア」がエクシーズ素材となり、その後に墓地へ送られる場合、カードとしてフィールドから墓地へ送られる扱いではないため『この効果で特殊召喚したこのカードは、フィールド上から離れた場合ゲームから除外される。』は適用されない。

**ゾンビキャリア**

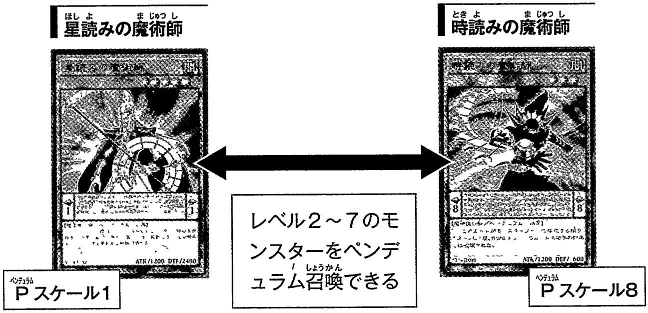
**ボルト・ヘッジホッグ**

エクシーズ素材として墓地へ送られると除外されない

●エクシーズ素材を効果の対象とする事はできない。
●モンスタートークンはエクシーズ素材にする事はできない。
●フィールドでモンスター扱いの罠カードをエクシーズ素材とする事もできる。

## ペンデュラム召喚

●左右のペンデュラムゾーンにペンデュラムモンスターが置かれている時に、ペンデュラム召喚を宣言して行う。
●ペンデュラムモンスターに記載されたペンデュラムスケールの間のレベルのモンスターを、フィールドへ表側攻撃表示か表側守備表示で出す。間のレベルとは、左右に置かれたペンデュラムモンスターの、低いペンデュラムスケールより高く、高いペンデュラムスケールより低いレベルの事である。

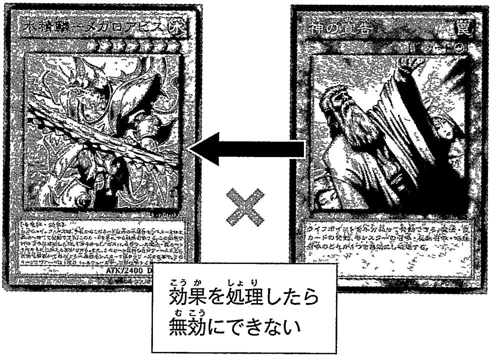



●ペンデュラム召喚で出せるモンスターは、手札にあるモンスター及びエクストラデッキに表側で存在するペンデュラムモンスターである。手札とエクストラデッキの両方から特殊召喚する事もできる。
●ペンデュラムモンスターによって特殊召喚するモンスターの数は、特殊召喚するプレイヤーが任意に選ぶ事ができる。
●ペンデュラム召喚は、１ターンに１度だけ行える。
●ペンデュラム召喚を無効にされた場合、特殊召喚しようとしたモンスターは全て墓地へ送られる。その場合、墓地へ送られたモンスターは手札・フィールド・エクストラデッキから墓地へ送られた扱いではない。
●ペンデュラム召喚は、任意の数のモンスターを１度のタイミングで特殊召喚する召喚方法である。
例：複数のモンスターがペンデュラム召喚された時、「ライオウ」の『相手モンスター１体の特殊召喚を無効にし破壊する。』効果は発動できない。１体のみがペンデュラム召喚された時であれば「ライオウ」の効果を発動して特殊召喚を無効にできる。
例：レベル４、レベル６、レベル７のモンスターが３体同時にペンデュラム召喚された時、「インヴェルズ・ローチ」の『レベル５以上のモンスターの特殊召喚を無効にし破壊する。』効果を発動した場合、レベル６とレベル７のモンスターの特殊召喚のみを無効にする。

## 発動したカードの効果による特殊召喚

●モンスターは発動した魔法・罠・モンスターの効果の処理によってフィールドに特殊召喚する事ができる。
●チェーンブロックを作って発動したカードの効果の処理によって特殊召喚される時、チェーンブロックを作って発動した効果の発動を無効にしなかった場合にはその後の特殊召喚する処理を無効にする事はできない。
例：「水精鱗－メガロアビス」の『手札からこのカード以外の水属性モンスター２体を墓地へ捨てて発動できる。このカードを手札から特殊召喚する。』効果が発動したあと、効果を処理する段階で「神の宣告」などを発動して特殊召喚を無効にする事はできない。その後の『特殊召喚に成功した時』に発動できるカードを特殊召喚成功時に発動する事はできる。

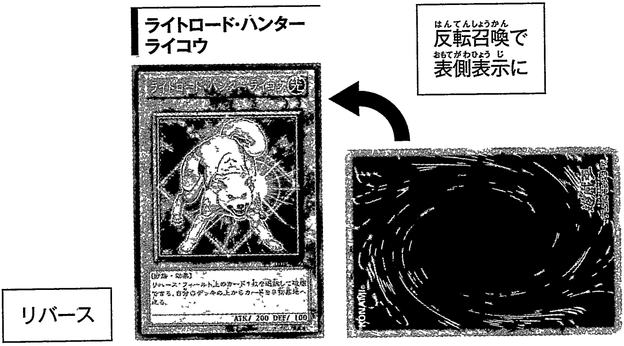
**水精鱗－メガロアビス**　　**神の宣告**




●発動して自身を特殊召喚する効果を持つモンスターには、多くの場合『発動できる。このカードを（○○から）特殊召喚する。』という記載がある。また、それらの効果は基本的に起動効果及び誘発効果である。
●ほかのカードを特殊召喚する魔法・罠・モンスターの効果は、基本的にチェーンブロックを作って発動する効果である。

## 反転召喚

●自分のターンのメインフェイズ、ターンプレイヤーが優先権を得ていて、ほかのカードの発動や処理が行われていない時に、ターンプレイヤーはフィールドの裏側守備表示のモンスターを表側攻撃表示にする事ができる。この行為を反転召喚と呼ぶ。
●反転召喚を行う場合、相手はその反転召喚に対して『反転召喚を無効にする。』効果を発動する事ができる。
●反転召喚は1ターンに何度でも行えるが、1体のモンスターが反転召喚できるのは1ターンに1度だけである。
●通常召喚でセットしたモンスターを、そのターン中に反転召喚する事はできない。
●カードの効果により、裏側守備表示で特殊召喚したモンスターを、そのターン中に反転召喚する事はできない。
●攻撃宣言を行ったモンスターや、表示形式を変更したモンスターが「月の書」などで裏側になった場合は、そのターン中に反転召喚する事はできない。
●反転召喚されたモンスターは「リバースされた」扱いでもある。




## リバース

●モンスターが裏側表示から表側表示になった時、そのモンスターはリバースした扱いとなる。
●裏側表示のモンスターが攻撃され、ダメージステップのダメージ計算前に表側になる場合もリバースした扱いとなる。
●『反転召喚に成功した時』に発動する効果は、戦闘やカードの効果でリバースした時には発動しない。

## モンスターの表示形式

●モンスターゾーンに存在するカードは、表側攻撃表示、表側守備表示、裏側守備表示のいずれかの表示形式でフィールドに置かれる。
●特に表示形式の指定がなく、単に『表示形式を変更する。』という効果が適用される場合、その時の表示形式によって以下のように表示形式を変更する。
- 表側攻撃表示⇒表側守備表示
- 表側守備表示⇒表側攻撃表示
- 裏側守備表示⇒表側攻撃表示

## 表側攻撃表示

●モンスターゾーンに、表側で縦向きに置かれているモンスターカードは表側攻撃表示である。
●表側攻撃表示のモンスターは、バトルフェイズのバトルステップで攻撃宣言を行う事ができる。
●表側攻撃表示のモンスターが戦闘を行う場合、そのモンスターの攻撃力の数値を使用してダメージ計算を行う。

## 表側守備表示

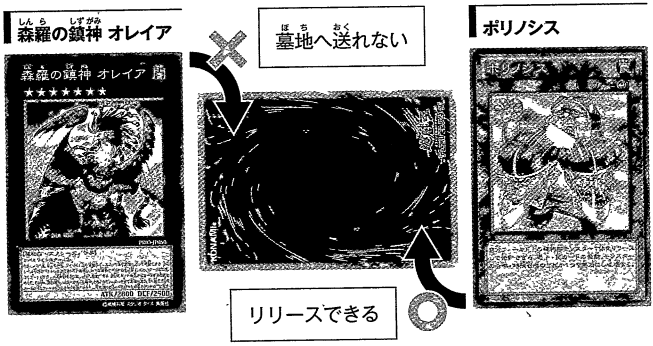
●モンスターゾーンに、表側で横向きに置かれているモンスターカードは表側守備表示である。
●表側守備表示のモンスターは、特別な場合を除き攻撃宣言を行う事ができない。
●表側守備表示のモンスターが戦闘を行う場合、そのモンスターの守備力の数値を使用してダメージ計算を行う。

ATKを見る

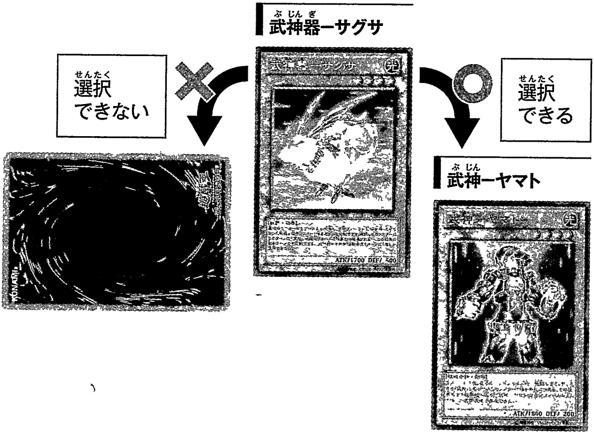
DEFを見る

## 裏側守備表示

●モンスターゾーンに、裏側で横向きに置かれているモンスターカードは裏側守備表示である。
●裏側表示のモンスターは、カード名／レベル／属性／種族／モンスターとしての種類／効果テキストなどの、モンスターの情報が相手プレイヤーには非公開の状態である。そのカードのコントローラーは、いつでも裏側表示のモンスターを確認できる。
●裏側表示のモンスターには、フィールドのモンスターのカード名・種族・属性・攻守を変化させる効果を適用できない。
●裏側表示のモンスターは攻撃宣言を行う事ができない。
●裏側守備表示のモンスターが戦闘を行う場合、ダメージ計算前にそのモンスターを表側守備表示にし、守備力の数値を使用してダメージ計算を行う。
●『○○族のモンスター１体を墓地へ送って発動する。』など、そのカードの発動・処理を行うために特定の条件を持つモンスターを墓地へ送る／手札に戻す／デッキに戻すなどの必要がある場合、その条件を満たしているのかお互いに確認できないため、裏側表示のモンスターを選ぶ事ができない。ただし、アドバンス召喚のリリースや、効果の発動・処理を行うために特定の条件を持つモンスターをリリースする必要がある場合は、自分がコントロールする裏側表示のモンスターをリリースする事ができる。
例：「森羅の鎮神 オレイア」の『自分の手札・フィールド上の植物族モンスター１体を墓地へ送って発動できる。』効果のコストとして裏側表示の植物族モンスターを墓地へ送る事はできない。ただし、「ポリノシス」の『自分フィールド上の植物族モンスター１体をリリースして発動できる。』効果のコストとして裏側表示の植物族モンスター１体をリリースする事はできる。



●裏側表示のモンスターを、『○○族のモンスター１体を対象として発動する。』など特定の条件が必要なカードの発動時に対象としたり、効果を適用する事はできない。
例：「武神器ーサグサ」の『自分フィールド上の「武神」と名のついた獣戦士族モンスター１体を選択して発動できる。』効果の対象に、裏側表示の「武神ーヤマト」を選択する事はできない。




## モンスターの表示形式の変更

●自分のターンのメインフェイズ、ターンプレイヤーが優先権を得ていて、ほかのカードの発動や処理が行われていない時に、フィールドのモンスターの表示形式をプレイヤーの意志で任意に変更する事ができる。
●モンスターの表示形式の変更の行為自体は１ターンに何度でも行えるが、１体のモンスターの表示形式を変更できるのは１ターンに1度だけである。ただし、効果による表示形式の変更はその回数に数えない。
●通常召喚及び特殊召喚したモンスターの表示形式を、そのターン中に変更する事はできない。
●攻撃宣言を行ったモンスターの表示形式を、そのターン中に変更する事はできない。
●そのモンスターの表示形式は、直前の表示形式によって以下のように変更する。
・表側攻撃表示⇒表側守備表示
・表側守備表示⇒表側攻撃表示
・裏側守備表示⇒表側攻撃表示（反転召喚）

## モンスタートークン

●『トークンを特殊召喚する。』カードの効果で生み出されるモンスターはモンスタートークンである。

**スケープ・ゴート**

●モンスタートークンはフィールドから離れた場合、墓地へは行かずデュエルから取り除かれる。

●モンスタートークンは裏側守備表示にはならない。

●モンスタートークンは効果の発動のために墓地へ送る事はできない。

●モンスタートークンはシンクロ素材にする事ができる。その場合、墓地へは行かずにデュエルから取り除かれる。また、モンスタートークンをエクシーズ素材にする事はできない。

●フィールドのモンスタートークンは通常モンスターとして扱う。一部、効果の発動や処理にモンスタートークンが関係する事があるが、それらの効果はそのモンスタートークンを特殊召喚したカードの効果である。

例：「ツクシー」の効果で呼び出された「ツクシートークン」の『このトークンが植物族モンスターとの戦闘によって破壊された場合、このトークンのコントローラーは手札を１枚墓地へ送る。』効果は、「ツクシートークン」の効果として適用されるのではなく、「ツクシー」の効果の処理の一部として適用される。

**ツクシー**

トークンの効果は特殊召喚したカードの効果として扱う

## モンスター効果

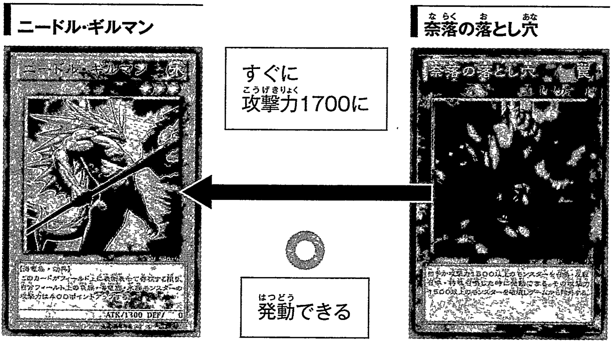
●効果モンスターの効果は、発動できるタイミングや効果の処理によって4つのタイプに分類される。また、4つのタイプのいずれにも分類されない効果もある。

## 永続効果

●そのモンスターがモンスターゾーンに表側表示で存在している限り適用され続ける効果は永続効果である。適用するために条件が必要な永続効果もある。

●永続効果はチェーンブロックを作って発動する効果ではなく、表側表示になった瞬間に適用される。たとえ効果処理の途中であっても、表側表示で存在するようになった時点から効果が適用される。

例：「ニードル・ギルマン」の『自分フィールド上の魚族・海竜族・水族モンスターの攻撃力は400ポイントアップする。』永続効果は即座に適用されるため、「ニードル・ギルマン」の召喚に成功した時にはすでに攻撃力が1700になっている。そのため「ニードル・ギルマン」の召喚に成功した時に『相手が攻撃力1500以上のモンスターを召喚・反転召喚・特殊召喚した時に発動できる。』「奈落の落とし穴」を発動する事ができる。



●そのモンスターが表側表示でなくなったり、フィールドから離れた場合や破壊される事が確定した場合は即座に効果が適用されなくなる。たとえ効果処理の途中であっても、表側表示で存在しなくなった時点で効果は適用されない。

例：自分フィールドに「D-HERO Bloo-D」、相手フィールドに「閃光の追放者」が存在する場合に「D-HERO Bloo-D」が破壊される場合、「D-HERO Bloo-D」の『相手フィールド上に表側表示で存在する効果モンスターは全て効果が無効化される。』永続効果は即座に適用されなくなるため「閃光の追放者」の『墓地へ送られるカードは墓地へは行かずゲームから除外される。』永続効果が適用され、「D-HERO Bloo-D」はゲームから除外される。「D-HERO Bloo-D」と「閃光の追放者」が「ブラック・ホール」などで同時に破壊される場合は、どちらの効果も適用されなくなるため、破壊されたあと除外されずに墓地へ送られる。

**D-HERO Bloo-D**

**閃光の追放者**

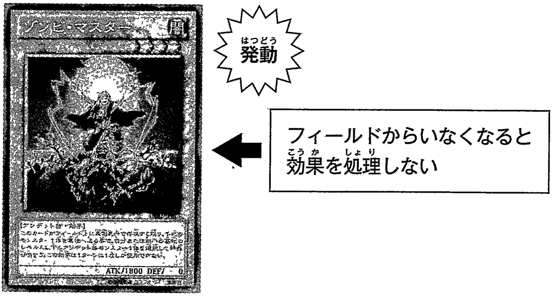
破壊されると
即座に効果が
なくなる

●そのモンスターが戦闘を行い、ダメージ計算時に破壊が決定した場合、その時点から効果が適用されなくなる。

## 起動効果

●自分のターンのメインフェイズ時、ターンプレイヤーが優先権を得ていて、ほかのカードの発動や処理が行われていない時に、発動を宣言して発動する効果は起動効果である。
●起動効果の発動時にはチェーンブロックが作られる。
●起動効果にはフィールド以外にも、墓地、手札で発動できるものがある。
●起動効果のスペルスピードは１である。
●１度発動した起動効果は、発動したモンスターがフィールドを離れるなど場所を移動してもその後の効果が処理される。ただし、『フィールド上に存在する限り』と記載されているなど、発動時にも処理時にも条件が必要な効果は適用されなくなる事がある。

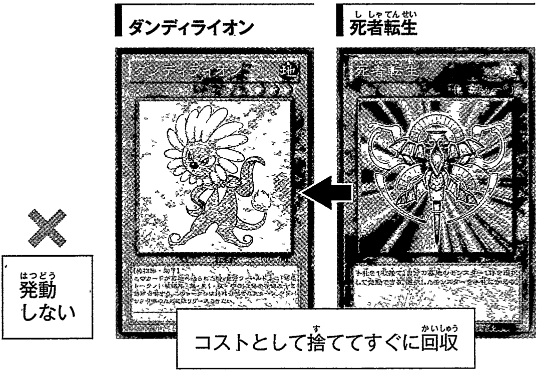
**ゾンビ・マスター**




## 誘発効果

●その効果に記載された特定のタイミングで発動する効果は誘発効果である。
●誘発効果の発動時にはチェーンブロックが作られる。
●誘発効果のスペルスピードは１である。ただし、複数の誘発効果が同じタイミングで発動する場合、チェーンを組んで処理する。

●特定のタイミングになった時に、そのカードがデッキや手札など非公開の場所に移動した場合には誘発効果は発動しない。
例：発動するコストとして「ダンディライオン」を捨てて「死者転生」を発動した時に、その「死者転生」の『選択したモンスターを手札に加える。』効果でその捨てた「ダンディライオン」を手札に戻した場合、「ダンディライオン」の『このカードが墓地へ送られた時』の効果は発動しない。




●スタンバイフェイズやエンドフェイズなど、特定のフェイズで複数の誘発効果が発動する場合は同時に発動する扱いではないため、１つの効果の発動と処理を行ってからほかの誘発効果の発動と処理を行う。
●ダメージステップ中に発動するタイミングになった場合は基本的に誘発効果は発動できない。ただし、必ず発動する効果／自身が特殊召喚に成功した時に発動する効果／リバースした時に発動するモンスター効果／自身が破壊された時や除外された時、手札に加わった時に発動する効果は発動できる。
●リバースした場合に発動する誘発効果は、基本的にそのモンスターがフィールドで裏側表示から表側表示になった時に発動する。リバースした時に発動する誘発効果を持つモンスターが攻撃されて裏側表示から表側表示になった時、その戦闘のダメージ計算後のタイミングで効果が発動する。
●一度発動した誘発効果は、発動したモンスターがフィールドを離れるなど場所を移動してもその後の効果が処理される。ただし、『フィールド上に存在する限り』と記載されているなど、発動時にも処理時にも条件が必要な効果は適用されなくなる事がある。

●特定のタイミングで手札から発動できる、自身を特殊召喚する誘発効果が自分の手札に複数ある場合、それぞれをチェーンして発動する事はできず、そのうちの１枚しか発動できない。
例：「冥府の使者ゴーズ」を手札に２枚持っている時に戦闘ダメージを受けた場合、『自分フィールド上にカードが存在しない場合、相手がコントロールするカードによってダメージを受けた時、このカードを手札から特殊召喚する事ができる。』効果を発動できるのはいずれか一方の「冥府の使者ゴーズ」のみである。

**冥府の使者ゴーズ**

**冥府の使者ゴーズ**

どちらか１枚のみ発動できる

## リバースした場合の効果

●そのモンスターがフィールドで裏側表示から表側表示になった場合に発動するリバースモンスターの効果は誘発効果である。
●リバースモンスターには、リバースした時以外に発動・適用される効果を持つものもいる。

**エーリアン・グレイ**

リバースモンスター

墓地に送られた時の誘発効果も持つ

## 誘発即時効果

●特定のタイミングであれば相手ターンでも優先権を得ている時に発動できる効果は誘発即時効果である。
●誘発即時効果の発動時にはチェーンブロックが作られる。
●誘発即時効果のスペルスピードは２である。カード・効果の発動にチェーンして発動する事もできる。
●誘発即時効果に分類される効果は、基本的に以下のものである。

・『この効果は相手ターンでも発動できる。』など、相手のターンで任意に発動できる効果
・カード・効果の発動を無効にする効果

**エフェクト・ヴェーラー**

**スターダスト・ドラゴン**

●１度発動した誘発即時効果は、発動したモンスターがフィールドを離れるなど場所を移動してもその後の効果が処理される。
●ダメージステップ中は基本的に誘発即時効果は発動できない。ただし、カードや効果の発動を無効にする効果とモンスターの攻撃力・守備力を増減させる効果は発動できる。モンスターの攻撃力・守備力を増減させる効果は、ダメージ計算前までのタイミングでのみ発動できる

**ナチュル・ビースト**

発動無効

**オネスト**

攻撃力アップ

## その他の効果

●「永続効果」「起動効果」「誘発効果」「誘発即時効果」のいずれにも分類されない効果は効果の種別のないその他の効果である。
●その他の効果はモンスター効果である。そのためフィールドで適用されるものは基本的に「スキルドレイン」で無効になる。
●その他の効果はチェーンブロックを作って発動する効果ではなく、条件が満たされた瞬間に適用される。たとえ効果処理の途中であっても、条件を満たした時点から効果が適用される。
●以下の効果はその他の効果の一例である。
・特殊召喚モンスター以外で、効果を発動せずに自身を手札や墓地から特殊召喚する効果。
・そのモンスターが墓地に存在する間に適用され続ける効果や、裏側表示の時に適用されるモンスター効果。

### サイバー・ドラゴン

### ハーピィ・ダンサー

・『このカードはフィールド上から離れた場合、ゲームから除外される。』効果。
・『この方法で通常召喚したこのカードの元々の攻撃力は～～になる。』効果。

### 混沌の黒魔術師

### ドドドウォリアー

- 『このカードがモンスターカードゾーン上で破壊された場合、墓地へ送らずに永続魔法扱いとして自分の魔法&罠カードゾーンに表側表示で置く事ができる。』効果。
- 『このカードは魔法カード扱いとして手札から魔法&罠カードゾーンにセットできる。』効果。

**宝玉獣 ルビー・カーバンクル**

**アーティファクト－ベガルタ**

- 『自分フィールド上に１体しか表側表示で存在できない。』効果。
- 『融合素材モンスター１体の代わりにする事ができる。』効果。
- 『～～を素材としたエクシーズモンスターは以下の効果を得る。』効果。

**武神－ヤマト**

**融合呪印生物－地**

**ガガガガール**

## 3.3 魔法

### 魔法カードの発動

●速攻魔法を除いて、自分のターンのメインフェイズ、ターンプレイヤーが優先権を得ていて、ほかのカードの発動や処理が行われていない時に、ターンプレイヤーは魔法カードを表側に出して発動する事ができる。
●フィールド魔法を除いて、手札から魔法カードを発動する場合、自分の魔法&罠ゾーンの１か所にその魔法カードを表側で置く。
●セットされている魔法カードを発動する場合、魔法&罠ゾーンやフィールドゾーンの裏側の魔法カードを表側で置く。
●発動する魔法カードを置くゾーンに空きがない場合、フィールド魔法以外の魔法カードは手札から発動できない。
●魔法カードの発動時にはチェーンブロックが作られる。速攻魔法を除き、魔法カードのスペルスピードは１である。
●魔法カードを発動する場合、相手はその発動にチェーンして『魔法カードの発動を無効にする。』カードを発動する事ができる。
●発動を無効にされた魔法は、特別な効果が適用されていない限り墓地へ送られる。その場合、墓地へ送られた魔法は、手札及びフィールドから墓地へ送られた扱いとはならない。フィールドにセットされた魔法カードの発動が無効にされた場合でも同様である。
●発動されている魔法はフィールドに表側表示で存在する扱いとなる。
●永続魔法・装備魔法・フィールド魔法と「光の護封剣」などの一部の通常魔法を除いて、魔法カードは効果を処理し終えたら墓地へ送られる。

**光の護封剣**

発動後も残り続ける通常魔法

## 魔法カードのセット

●自分のターンのメインフェイズ、ターンプレイヤーが優先権を得ていて、ほかのカードの発動や処理が行われていない時に、ターンプレイヤーは手札から魔法カードを裏側で置く事ができる。
●手札の魔法カードを裏側で置く事をセットと呼ぶ。
●魔法カードを置くゾーンに空きがない場合、フィールド魔法以外の魔法カードはセットできない。
●速攻魔法を除き、セットした魔法カードはそのターン中でも発動する事ができる。
●裏側表示の魔法カードの情報は、そのカードが魔法カードなのか罠カードなのかも含めて相手プレイヤーには非公開の状態である。そのカードのコントローラーは、いつでも裏側表示の魔法・罠カードを確認できる。

## 魔法カードの種類

●魔法カードはその種類により、発動できるタイミングや発動後の処理が異なる。

## 通常魔法

●効果アイコンがない魔法カードは通常魔法カードである。

**コアキメイルの金剛核**

**タイムカプセル**

●一部の例外を除き、発動して効果を処理したあとに墓地へ送られる。一部の例外とは「光の護封剣」、「タイムカプセル」、「大進化薬」などである。それらの魔法カードはカードの指示に従ってフィールドに置く。

## 儀式魔法

●儀式の効果アイコンを持った魔法カードは儀式魔法である。

**宣告者の預言**

**リチュアに伝わりし禁断の秘術**

●儀式召喚を行うために必要な魔法カードである。
●儀式魔法は発動して効果を処理したあとに墓地へ送られる。

## 永続魔法

●永続の効果アイコンを持った魔法カードは永続魔法である。

**六武の門**

**マシン・デベロッパー**

●永続魔法は発動したあと、その魔法&罠ゾーンに残り続ける。
●永続魔法は特に指定がない場合、魔法&罠ゾーンに表側で存在する限りテキストに記載された効果を発揮し続ける。
●発動後の永続魔法の中には、特定の条件で発動する効果を持つものがある。その場合、効果が発動した扱いとなり、魔法カードが発動した扱いとはならない。
例：すでに発動している「六武の門」の『●4つ：自分のデッキ・墓地から「六武衆」と名のついたモンスター1体を手札に加える。』効果を発動した場合、『魔法カードの発動を無効にし、それを破壊する。』「マジック・ジャマー」でその効果の発動を無効にする事はできない。

●永続魔法の発動する効果のスペルスピードは１である。そのため、カードや効果の発動に対してチェーンして発動する事はできない。
●永続魔法の効果は、フィールドから離れた場合即座に無効になる。また、すでに発動済みの永続魔法が新たに効果を発動し、それにチェーンしたカードの効果でその永続魔法が破壊された場合、永続魔法の効果は処理されない。

## 装備魔法

●装備の効果アイコンを持った魔法カードは装備魔法である。

**最強の盾**

**聖剣アロンダイト**

●装備魔法は発動したあと、その魔法＆罠ゾーンに残り続ける。
●装備魔法は装備させるモンスター１体を対象に取って発動する。その対象となるモンスターは、発動する装備魔法カードによって、フィールドに表側表示で存在するモンスター／墓地に存在するモンスター／除外されているモンスターのいずれかである。
●装備魔法が装備されているモンスターを、その装備魔法の装備モンスターと呼ぶ。
●自分や相手の指定がない場合、装備魔法は相手モンスターにも装備する事ができる。
●基本的に１体のモンスターに複数の装備魔法を装備する事ができる。
●装備魔法カードの発動が無効になった場合は装備されないが、効果が無効になった場合は無効のまま装備される。
●装備モンスターがフィールドから離れた場合や裏側表示になった場合、装備されている装備魔法は破壊され墓地へ送られる。また、装備モンスターが装備魔法の装備できるモンスターの条件を満たさなくなった場合でも、装備されている装備魔法は破壊され墓地へ送られる。いずれの場合も、その装備魔法はカードの効果によって破壊された扱いではない。

●装備されたあと、装備モンスターのカード名や種族が変更され装備できる条件を満たさなくなった時、その装備カードは破壊される。
例：『戦士族モンスターにのみ装備できる。』「最強の盾」を装備した戦士族モンスターが、「DNA改造手術」の『フィールド上に表側表示で存在する全てのモンスターは宣言した種族になる。』効果が適用され魔法使い族になった場合、「最強の盾」は破壊される。
●発動後の装備魔法の中には、特定の条件で発動する効果を持つものがある。その場合、効果が発動した扱いとなり、魔法カードが発動した扱いとはならない。
●装備魔法の発動する効果のスペルスピードは1である。
●墓地で発動する効果以外の装備魔法の効果は、フィールドから離れた場合即座に適用されなくなる。また、すでに発動済みの装備魔法が新たに効果を発動し、それにチェーンしたカードの効果でその装備魔法が破壊された場合、装備魔法の効果は処理されない。

## フィールド魔法

●フィールドの効果アイコンを持った魔法カードはフィールド魔法である。

**ゴーストリック・ハウス**

**スクラップ・ファクトリー**

●フィールド魔法を発動する場合、自分のフィールドゾーンに置く。
●すでに自分フィールドゾーンにフィールド魔法が存在する場合、そのカードを墓地へ送る事で新たにフィールド魔法をフィールドゾーンに発動及びセットする事ができる。その場合、墓地へ送られたカードは破壊されてはおらず、効果によって墓地へ送られた扱いにもならない。
●フィールド魔法は発動したあと、そのフィールドゾーンに残り続ける。

●フィールド魔法は特に指定がない場合、フィールドゾーンに表側で存在する限りテキストに記載された効果を発揮し続ける。
●発動後のフィールド魔法の中には、特定の条件で発動する効果を持つものがある。その場合、効果が発動した扱いとなり、魔法カードが発動した扱いとはならない。
●基本的にフィールド魔法の発動する効果のスペルスピードは１である。そのため、カードや効果の発動に対してチェーンして発動する事はできない。
●フィールドで適用されるフィールド魔法の効果は、フィールドから離れた場合即座に適用されなくなる。また、すでに発動済みのフィールド魔法が新たに効果を発動し、それにチェーンしたカードの効果でそのフィールド魔法が破壊された場合、フィールド魔法の効果は処理されない。

## 速攻魔法

●速攻の効果アイコンを持った魔法カードは速攻魔法である。

**アーティファクト・ムーブメント**

**禁じられた聖槍**

●速攻魔法のスペルスピードは２である。そのため、カウンター罠以外のカードや効果の発動に対してチェーンして発動する事もできる。
●「剣闘獣の底力」などの墓地で発動する効果や、「アーティファクト・ムーブメント」の破壊された時に発動する効果のスペルスピードは１である。
●手札の速攻魔法は、自分ターンで優先権を得ている時に発動する事ができる。
●フィールドにセットされた速攻魔法は、そのプレイヤーが優先権を得ている時に自分ターンでも相手ターンでも発動する事ができる。
●速攻魔法はセットしたターンには発動する事ができない。
●速攻魔法は発動して効果を処理したあとに墓地へ送られる。

## 魔法扱いのペンデュラムモンスター

●ペンデュラムゾーンに発動されたペンデュラムモンスターは魔法カードとして扱う。
●ペンデュラム効果はペンデュラムゾーンに置かれている間にしか発動する事ができず、適用されない。
●ペンデュラム効果は魔法カードの効果として扱う。
●ペンデュラム効果は「通常」「永続」「フィールド」「装備」「速攻」「儀式」のいずれとしても扱わない。
●ペンデュラムモンスターのペンデュラムゾーンへの発動は魔法カードの発動として扱う。そのため、「マジック・ジャマー」などの魔法カードの発動を無効にする効果で無効にできる。魔法カードとして発動したペンデュラムモンスターの発動が無効になった場合、そのペンデュラムモンスターは特別な効果が適用されていなければ通常通り墓地へ送られる。

**マジック・ジャマー**

ペンデュラムモンスターの
魔法としての発動を無効にできる

●ペンデュラムモンスターはペンデュラムゾーンに裏側でセットする事ができない。
●ペンデュラム効果の中には、特定の条件で発動する効果を持つものがある。その場合、カードの効果が発動した扱いとなり、魔法カードが発動した扱いとはならない。
●発動するペンデュラム効果のスペルスピードは１である。そのため、カードや効果の発動に対してチェーンして発動する事はできない。
●ペンデュラム効果は、フィールドから離れた場合即座に無効になる。また、ペンデュラム効果を発動し、それにチェーンしたカードの効果でそのペンデュラムモンスターが破壊された場合、ペンデュラム効果は処理されない。

## 3.4 罠

### 罠カードの発動

●罠カードの発動時にはチェーンブロックが作られる。カウンター罠以外のスペルスピードは2である。カウンター罠のスペルスピードは3である。
●罠カードはセットした状態でなければ発動できない。ただし、「処刑人－マキュラ」の『手札から罠カードを発動する事ができる。』効果が適用されている場合、優先権を得ている時に自分ターンでも相手ターンでも手札から発動する事ができる。

**処刑人－マキュラ**

手札から罠の
発動が可能に!!

●フィールドにセットされた罠カードは、そのプレイヤーが優先権を得ている時に自分ターンでも相手ターンでも発動する事ができる。
●罠カードはセットしたターンには発動できない。ただし、「王家の神殿」の『罠カードをセットしたターンでも発動できる。』効果が適用されている場合、前のターンまでにセットしていたのと同じように発動する事ができる。
●セットされている罠カードを発動する場合、魔法&罠ゾーンの裏側の罠カードを表側で置く。
●罠カードを発動する場合、相手はその発動にチェーンして『罠カードの発動を無効にする。』カードを発動する事ができる。
●発動を無効にされた罠カードは、特別な効果が適用されていない限り墓地へ送られる。その場合、墓地へ送られた罠カードは、手札及びフィールドから墓地へ送られた扱いとはならない。
●発動されている罠カードはフィールドに表側表示で存在する扱いとなる。
●永続罠や一部の通常罠を除いて、罠カードは効果を処理し終えたら墓地へ送られる。

## 罠カードのセット

●自分のターンのメインフェイズ、ターンプレイヤーが優先権を得ていて、ほかのカードの発動や処理が行われていない時に、ターンプレイヤーは手札から罠カードを裏側で置く事ができる。
●手札の罠カードを裏側で置く事をセットと呼ぶ。
●裏側表示の罠カードの情報は、そのカードが魔法カードなのか罠カードなのかも含めて相手プレイヤーには非公開の状態である。そのカードのコントローラーは、いつでも裏側表示の罠カードを確認できる。
●魔法＆罠ゾーンに空きがない場合、罠カードはセットできない。

## 罠カードの種類

●罠カードはその種類により、発動できるタイミングや発動後の処理が異なる。

## 通常罠

●効果アイコンがない罠カードは通常罠カードである。

**双龍降臨**

**霊律する武神**

●通常罠のスペルスピードは２である。
●一部の例外を除き、発動して効果を処理したあとに墓地へ送られる。
●「霊律する武神」など、発動後に装備カードとしてモンスターに装備される通常罠は発動後もフィールドに残り続ける。装備カードとなったあとも罠カードとして扱う。その他のルールは装備魔法カードと同様である。

## 永続罠

●永続の効果アイコンを持った罠カードは永続罠である。

**サイバー・ネットワーク**

**キックファイア**

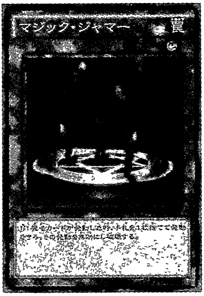
●発動に条件がない永続罠は、テキストに記載された効果が発動できない時でも裏側から表側にしてカードの発動のみを行う事ができる。
●永続罠は発動したあと、その魔法&罠ゾーンに残り続ける。
●永続罠は特に指定がない場合、魔法&罠ゾーンに表側存在する限りテキストに記載された効果を発揮し続ける。
●発動後の永続罠の中には、特定の条件で発動する効果を持つものがある。その場合、効果が発動した扱いとなり、罠カードが発動した扱いとはならない。
●永続罠が表側表示で発動する効果のスペルスピードは2である。そのため、基本的にはほかのカード・効果やそのカードの発動に対してチェーンして発動する事もできる。
●永続罠の効果は、その発動する条件を満たしていればそのカードを裏側から表側にしたカードの発動時に効果を処理する事ができる。
例：「サイバー・ネットワーク」を裏側から表側にして発動した時に、『1ターンに1度、フィールド上に「サイバー・ドラゴン」が存在する場合に発動できる。デッキから機械族・光属性モンスター1体を除外する。』効果を適用する事ができる。また、基本的には裏側から表側にしてカードの発動だけを行う事もできる。

●一部例外として、カードの発動時には効果を適用できないものがある。
例：「陽炎光輪」の『フィールド上に表側表示で存在するこのカードを墓地へ送る事で、自分の墓地から「陽炎光輪」以外の「ヘイズ」と名のついたカード１枚を選択して手札に加える。』効果は、自身を墓地へ送る必要があるため、「陽炎光輪」のカードの発動時には適用する事はできない。カードの発動が完了したあと、改めてチェーンブロックを作って発動する必要がある。
●永続罠の効果は、フィールドから離れた場合即座に適用されなくなる。また、すでに発動済みの永続罠が新たに効果を発動し、それにチェーンしたカードの効果でその永続罠が破壊された場合、永続罠の効果は処理されない。

## カウンター罠

●カウンターの効果アイコンを持った罠カードはカウンター罠である。

**マジック・ジャマー**




**虚無を呼ぶ呪文**

●カウンター罠のスペルスピードは３である。そのため、全てのカード・効果の発動に対してチェーンして発動できる。
●カウンター罠はモンスターの召喚・反転召喚・特殊召喚やドローなどの行為、攻撃宣言時などの決められたタイミングで発動する。または、ほかのカード・効果の発動に対してチェーンして発動できる。
●カード・効果の発動を無効にするカウンター罠は、無効にするカード・効果の発動に直接チェーンして発動しなければならない。
例：「サイクロン」の発動にチェーンして「砂塵の大竜巻」が発動された場合、「サイクロン」の発動を無効にする「マジック・ジャマー」をチェーンして発動する事はできない。
●「虚無を呼ぶ呪文」など、例外的にそのチェーン上で発生した全てのカードの発動を無効にする効果を持つものも存在する。
●カウンター罠は発動して効果を処理したあとに墓地へ送られる。

# 4 カードの効果

## 4.1 効果の原則

### テキストの読み方

●カードの効果テキストは、基本的にそのカード・効果を使用するためのコストなどを含む条件と、効果を解決する処理に分かれる。

例：「魂の一撃」は『自分のライフポイントが4000以下の場合、自分フィールド上のモンスターが相手モンスターと戦闘を行う攻撃宣言時』が発動するためのタイミング、『ライフポイントを半分払い』が発動のコスト、『自分フィールド上のモンスター１体を選択して』が対象、『モンスターの攻撃力は相手のエンドフェイズ時まで、自分のライフポイントが4000より下回っている数値分アップする。』が効果の処理となる。

**魂の一撃**

**条件**

- **タイミング**：自分のライフポイントが4000以下の場合、自分フィールド上のモンスターが相手モンスターと戦闘を行う攻撃宣言時
- **コスト**：ライフポイントを半分払い
- **対象**：自分フィールド上のモンスター１体

**処理**

モンスターの攻撃力は相手のエンドフェイズ時まで、自分のライフポイントが4000より下回っている数値分アップする。

### 効果の処理

●基本のルールとカードに記載された効果の処理が矛盾している場合、カードに記載されたテキストが優先される。

●１度発動した効果は、そのカードが破壊されるなどして場所が移動した場合でも、基本的にその効果の処理が行われる。

●カードの１つの効果に複数の処理がある場合、その効果の文章が書かれている順番に効果を処理する。また、基本的に１つの効果処理の途中で実行不可能な処理があった場合、その後の処理は全て行わない。

●発動した効果の処理は、その処理が行われないような選択を任意で選ぶ事はできない。
例：「ドラゴン・目覚めの旋律」の『デッキから攻撃力が3000以上で守備力が2500以下のドラゴン族モンスターを２体まで手札に加える。』効果を処理する場合、０枚を加えるという処理を自発的には選べない。

**ドラゴン・目覚めの旋律**

０枚はＮＧ!!

●１つの効果を処理する時に、お互いのプレイヤーが、同時にその効果の処理を行う場合、その時のターンプレイヤーから処理を行う。
例：「手札断殺」の『お互いのプレイヤーは手札を２枚墓地へ送る。その後、それぞれ自分のデッキからカードを２枚ドローする。』効果を適用する場合、まずはその時のターンプレイヤーが手札を２枚墓地へ送り、次に対戦相手が手札を２枚墓地へ送る。その後にターンプレイヤーが２枚ドローし、最後に対戦相手が２枚ドローする。

**手札断殺**

ターンプレイヤーから順に処理

●効果の処理の途中にほかのカードの効果を発動する事はできない。効果処理の途中に必ず発動するような効果の発動タイミングになった場合、効果の処理が終わった時点で発動する。
●処理が不発になった場合でも、タイミング的にはその処理は行った扱いになる。そのため、不発になった処理が行われる間はほかの効果を発動できない。

## コントローラー

●カードのコントローラーとは、そのカードを使用しているプレイヤーの事である。

●カードの効果は、その効果を発動したプレイヤーがコントローラーとなる。効果を処理する場合の「自分・相手」とは、その効果のコントローラーから見て「自分・相手」のことを指す。

例：自分が「森羅の賢樹 シャーマン」の『１ターンに１度、自分のメインフェイズ時に発動できる。自分のデッキの一番上のカードをめくる。』効果を発動し、それにチェーンして相手が「エネミーコントローラー」で「森羅の賢樹 シャーマン」のコントロールを得た場合でも、「森羅の賢樹 シャーマン」の効果は自分が発動したため自分の効果として処理する。

**森羅の賢樹 シャーマン**

**エネミーコントローラー**

発動

処理の前に相手のものに

発動したプレイヤーの効果として処理

## 小数点以下の数値

●何らかの効果でＬＰや攻守などの数値を半分にする場合、結果的に分数や小数点以下の数値が生じる場合は、四捨五入して計算する。

例：ライフが525の場合に『ライフポイントを半分払って発動できる。』「神の宣告」を発動した場合、残りのライフは263となる。

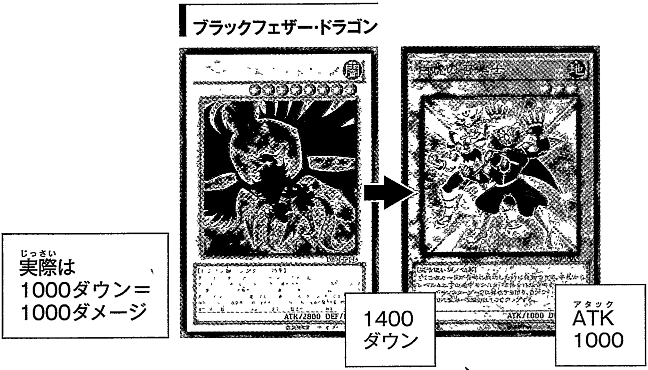
**神の宣告**

525÷2=
262.5を
四捨五入して
263

## 0以下の数値

●何らかの効果で攻撃力・守備力の数値が下がる場合に、その結果数値が0以下になる場合、その数値は0になる。また、その時に下がった数値は実際に変動した数値を参照する。

例：「ブラックフェザー・ドラゴン」の『その攻撃力を取り除いた黒羽カウンターの数×700ポイントダウンし、ダウンした数値分のダメージを相手ライフに与える。』効果で攻撃力が1000のモンスターの攻撃力を1400ポイントダウンさせた場合、結果的にそのモンスターの攻撃力は0になり、相手LPに与えるダメージは1000ポイントになる。



# 4.2 カード・効果の発動

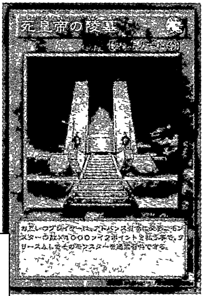
## 発動する効果と発動しない効果

●カードの効果には、チェーンブロックを作って発動する効果と、条件を満たした場合チェーンブロックを作らずに即座に適用される効果がある。
●魔法・罠カードは、フィールドで表側になった時に必ずチェーンブロックを作って発動する。これを「カードの発動」と呼ぶ。
●フィールドに表側で存在する限り適用され続ける効果（モンスターの永続効果／永続魔法／フィールド魔法／ペンデュラムモンスターのＰ効果／永続罠の効果）は基本的にチェーンブロックを作らずに適用される効果である。

## 効果の発動

●魔法・罠カードはそのカードをフィールドに表側で出して発動した時以外に、墓地やフィールドでチェーンブロックを作って効果を発動する事がある。これを「効果の発動」と呼ぶ。
●モンスターの起動効果／誘発効果／誘発即時効果はチェーンブロックを作って「効果の発動」を行う。
●魔法・罠の「効果の発動」は『カードの発動を無効にする。』効果では無効にできない。
●以下の効果は、効果が発動するカードの一例である。
・カードの発動の完了後、フィールドで発動できる効果
・墓地に存在する時や、墓地に送られた時に発動できる効果

死皇帝の陵墓



フィールドで発動

マジックブラスト

墓地で発動

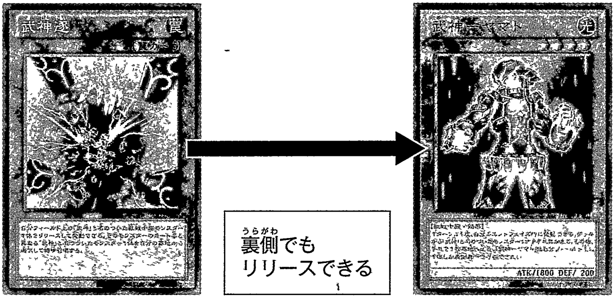
## コスト

●コストとはカード・効果を発動するために必要な条件の事である。
●コストは発動する時に行わなければならず、たとえそのカード・効果の発動が無効になっても処理したコストは戻らない。
●プレイヤーは、必要となるコストがない場合にはそのカードを発動する事ができない。
●コストはカードの効果の扱いではない。
●特にカードテキストに指定がない限り、コストは自分がコントロールするカードからしか払えない。

## リリースするコスト

●コストに『リリースして（生け贄に捧げ）発動できる。』と記載された効果を発動するためには、そのモンスターをリリースしなければならない。リリースしたモンスターは墓地へ送られる。
●リリースしたモンスターは破壊された扱いにはならない。結果として墓地へ送られた扱いになる。
●コストとしてリリースするモンスターに特定の条件が記載されている場合でも、フィールドに裏側表示で存在するモンスターを墓地へ送る事ができる。
例：『自分フィールド上の「武神」と名のついた獣戦士族モンスター１体をリリースして発動できる。』「武神逐」の発動のコストとして裏側表示の「武神ーヤマト」をリリースする事ができる。

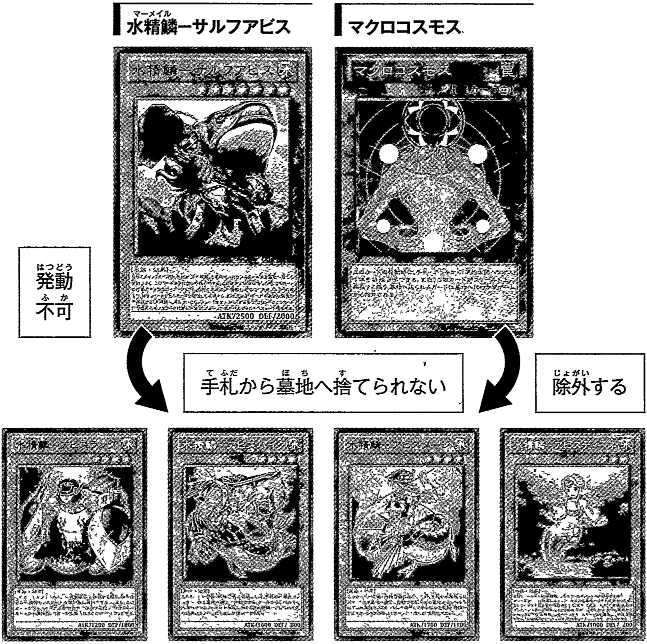
武神逐　　　武神ーヤマト




●「マクロコスモス」などが適用され、墓地へ送られるモンスターが除外される場合でもリリースする事ができる。その場合、リリースしたモンスターは墓地へ送られずに除外される。

## 手札から捨てるコスト

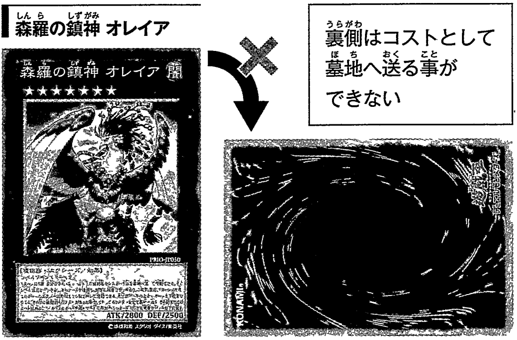
●コストに『カードを捨てて発動できる。』と記載された効果を発動するためには、そのカードを手札から捨てなければならない。捨てられたカードは結果的に手札から捨てられ、墓地へ送られた扱いとなる。
●『墓地へ捨てる』と記載されたコストを払う時「マクロコスモス」などが適用され、墓地へ送られるカードが除外される場合には、『墓地へ捨てる』事をコストとするカードの発動は行えない。単に『捨てる』と記載されたコストを払う事はできる。その場合、結果的に墓地へは送られずに除外される。
例：「水精鱗－サルフアビス」の『手札から「水精鱗」と名のついたモンスター４体を墓地へ捨てて発動できる。』効果は、「マクロコスモス」の効果が適用されている時には発動できない。



## 墓地へ送るコスト

●コストに手札・フィールドのモンスターを『墓地へ送り』と記載された効果を発動するためには、そのモンスターを墓地へ送らなければならない。
●墓地へ送られたモンスターは破壊された扱いにはならない。
●手札から墓地へ送られたカードは手札から捨てた扱いにはならない。
●コストとして墓地へ送るモンスターに特定の条件が記載されている場合、フィールドに裏側表示で存在するモンスターを墓地へ送る事はできない。
例：『自分の手札・フィールド上の植物族モンスター１体を墓地へ送って発動できる。』「森羅の鎮神 オレイア」の発動のコストに裏側表示の植物族モンスターを墓地へ送る事はできない。

**森羅の鎮神 オレイア**




●「マクロコスモス」などが適用され、墓地へ送られるモンスターが除外される場合には、カードを墓地へ送る事ができないため、墓地へ送る事をコストとするカードの発動は行えない。
●モンスタートークンはフィールドを離れるとゲームから取り除かれるため、『墓地へ送り』と記載されたテキストで墓地へ送る事はできない。

## 発動する条件

●発動するための条件や、特定のタイミングが指定されている効果は、その条件を満たしていなければ発動しない。

例：「時空混沌渦」は、『自分フィールド上の「ギャラクシー」と名のついたエクシーズモンスターが、相手モンスターの攻撃または相手のカードの効果によって破壊され墓地へ送られた時』に発動できる。記載された全ての条件が満たされなければ発動できない。

**時空混沌渦**

全ての条件を
満たして発動

●ある効果を発動する場合、その効果の処理がまったく行われない状況では発動できない。

例：相手フィールドに表側表示のモンスターが１体もいない場合は『相手フィールド上の守備力が一番高いモンスター１体を破壊する。』効果を持つ「地砕き」は発動できない。

**地砕き**

×

相手に１体もいなければ
発動できない

## 必ず発動する効果と任意で発動するか選べる効果

●基本的に効果の発動にコストが必要な効果や、『～発動できる。』と記載されている効果は発動できるタイミングでそのプレイヤーの任意に発動するかどうかを選べる。効果を発動する際にコストが必要な場合には、発動を行う際にコストを払う。

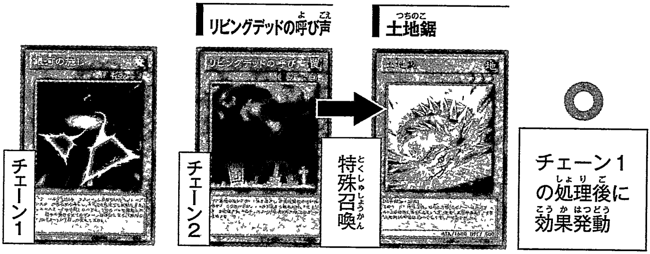
●『～～発動する。』と記載されている効果はプレイヤーの意思に関係なく必ず発動する。効果の発動にコストが必要な場合、発動が行われる際にコストを払わなければならない。コストが払えない場合、発動は行われない。

## 効果・チェーンの処理中に発動条件を満たした効果

●モンスターの誘発効果や、魔法・罠カードの特定のタイミングで発動できる効果がカードの処理の途中やチェーンの処理の途中でそのタイミングを迎えた場合、『発動する。』『場合、～～発動できる。』『時、～～発動できる。』の3つの場合によって発動できるかどうかが異なる。

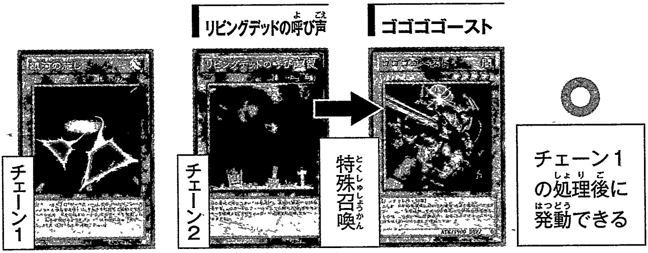
●『～場合（時）～発動する。』と記載された効果は必ず発動する。そのため、発動する特定のタイミングでチェーンの処理やほかのカードの効果の処理が行われている場合、それらの処理が終わったあとに改めて発動する。

例：通常魔法の発動にチェーンして発動した「リビングデッドの呼び声」で「土地鋸」が特殊召喚された場合、特殊召喚後にすぐに通常魔法の効果処理が行われる。そのあと、『このカードが特殊召喚に成功した時、このカード以外のフィールド上の特殊召喚されたモンスターを全て裏側守備表示にする。』「土地鋸」の効果が必ず発動する。



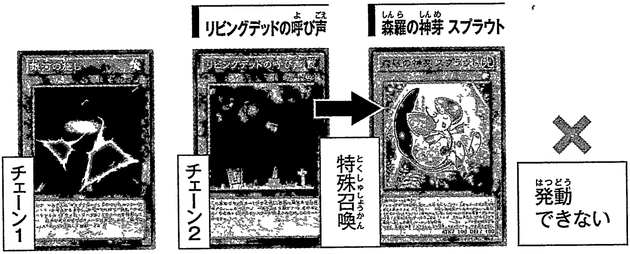
●『場合～～できる。』と記載された効果は、ほかのカードの処理中に発動する条件を満たしても発動できる効果である。『場合～～できる。』と記載された効果が効果／チェーン処理の途中で発動するタイミングを迎えた場合、その効果／チェーン処理が全て終わった後、改めてその効果を発動するかどうかを選ぶ事ができる。

例：通常魔法の発動にチェーンして発動した「リビングデッドの呼び声」で「ゴゴゴゴースト」が特殊召喚された場合、特殊召喚後にすぐに通常魔法の効果処理が行われる。その後、『このカードが特殊召喚に成功した場合、自分の墓地の「ゴゴゴゴーレム」１体を選択して表側守備表示で特殊召喚できる。』「ゴゴゴゴースト」の効果を発動する事ができる。




●『時～～できる。』と記載された効果は、そのタイミングでしか発動するかどうかを選べない効果である。『時～～できる。』と記載された効果が効果／チェーン処理の途中で発動するタイミングを迎えた場合、その効果を発動するかどうか選ぶ事はできず、結果として発動しない。

例：通常魔法の発動にチェーンして発動した「リビングデッドの呼び声」で「森羅の神芽 スプラウト」が特殊召喚された場合、特殊召喚後にすぐに通常魔法の効果処理が行われるため、『このカードが特殊召喚に成功した時、自分のデッキの上からカードを２枚までめくる事ができる。』「森羅の神芽 スプラウト」の効果を発動する事ができない。



## 効果の対象

●一部の効果には、その効果の発動時にカードを１枚以上対象に取る場合がある。対象とは、その効果の影響が及ぶカードの事である。対象は、何らかのほかの効果が及ばない限り、その効果が処理されるまで変更される事はない。

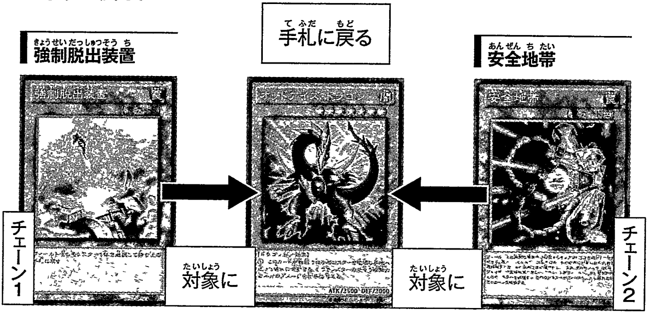
●モンスターやカードを『対象として』または『選択して』と書かれている効果は対象を取る効果である。対象の選択は、その効果が発動された時に行う。たとえその効果が無効になった場合でも、対象を取ったという事実は失われない。ただし、その効果の発動が無効になった場合は、対象を取った事にはならない。

●対象を取った効果を処理する際に、その対象が場所を移動している場合、適正でなければ移動した対象には効果を適用しない。また、２枚以上のカードを対象として効果を発動し、その後に処理する前に１枚が場所を移動した場合、特別な条件がなければ残ったカードに効果を適用する。

例：フィールドのカード２枚を対象として「ゴッドバードアタック」を発動した。その効果にチェーンした別のカードの効果で、対象としたカード１枚が墓地へ送られた時、「ゴッドバードアタック」の『選択したカードを破壊する。』効果処理は残った１枚に適用される。

●『効果の対象にならない。』という効果を持つカードを対象にして効果を発動する事はできない。あるカードを対象に効果を発動したあと、そのカードに『効果の対象にならない。』という効果が適用された場合には、すでに対象としているためその後の効果は適用される。

例：モンスターを対象として相手が『フィールド上のモンスター１体を選択して持ち主の手札に戻す。』「強制脱出装置」を発動し、自分が同じモンスターに「安全地帯」を発動した場合、そのモンスターには「安全地帯」の『選択したモンスターは相手の効果の対象にならない。』効果が適用されるが、すでに「強制脱出装置」の効果の対象となっているためその後の処理が行われ、手札に戻る。



## 対象を取らない効果

●以下の効果は対象を取らない効果の一例である。

- デッキやお互いの手札など、非公開の場所にあるカードに及ぶ効果。
- 効果の適用範囲のカード全てに効果が及ぶ効果。
- 『ランダムで選ぶ』など、その効果の発動時には、どのカードに効果が及ぶか不明な効果。
- その効果の処理時に効果の適用範囲を『選ぶ』効果。

例：「アーティファクトーベガルタ」の『相手ターン中にこのカードが特殊召喚に成功した場合、自分フィールド上にセットされたカードを２枚まで選んで破壊する。』効果は、特殊召喚に成功した時に発動し、その後の効果の処理時にセットされたカードを選ぶ、対象を取らない効果である。

処理時に選ぶ

アーティファクトーベガルタ

アーティファクトの神智

デッキから選ぶ

## チェーンの処理

●１つのタイミングで複数のカード・効果の発動が行われた時は、チェーンのルールに従って発動する順番を決め、処理を行う。

## スペルスピード

●全ての発動する効果にはスペルスピードが設定され、そのカードがどの効果にチェーンして発動できるのかが決められている。

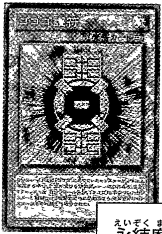
## スペルスピード1

●スペルスピード１の効果は、基本的に優先権を得ている時でもあらゆる効果に対してプレイヤーが自発的にチェーンして発動する事ができない。
●モンスターの誘発効果など、特定のタイミングで発動する複数の効果が同時にそのタイミングを迎えた場合、例外的にチェーンブロックを積み上げ、チェーンのルールによって処理される。
●スペルスピード１の効果は以下の効果である。
通常魔法／装備魔法／フィールド魔法／永続魔法／儀式魔法／ペンデュラム効果／誘発即時効果以外のモンスター効果

**銀河の施し**

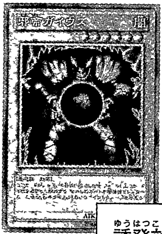
通常魔法

**ゴゴゴ護符**



永続魔法

**邪帝ガイウス**



誘発効果

## スペルスピード2

●スペルスピード２の効果は、優先権を得ている時に発動できる。ただし、スペルスピード３の効果にチェーンして発動する事はできない。
●スペルスピード２の効果は以下の効果である。
速攻魔法／通常罠／永続罠／モンスターの誘発即時効果

**サイクロン**

速攻魔法

**武神器－サグサ**

誘発即時効果

## スペルスピード3

●スペルスピード３の効果は、優先権を得ている時に発動できる。
●スペルスピード３の効果は全ての発動に対してチェーンして発動できる。
●スペルスピード３の効果はカウンター罠のみである。

### 盗賊の七つ道具

カウンター罠

## チェーンの組み方

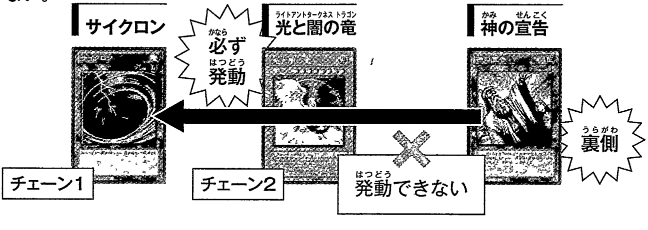
●一方のプレイヤーのカードや効果の発動が行われると、その発動をチェーン１としてチェーンブロックが１つ積み上がる。その時点で優先権が相手プレイヤーに移り、任意で発動できるカードや効果を発動するかどうかを決める。その後、再び最初のプレイヤーに優先権が移り、発動するかどうかを決める。ただし、同時のタイミングで誘発する効果が複数枚ある場合は、決められた優先度の順番で発動する。
●チェーン１に対してカードを発動した場合は、その発動をチェーン２としてチェーンブロックを積む。さらにカードが発動された場合、チェーン３→チェーン４とチェーンが積まれていく。
●お互いのプレイヤーに発動するカードがない場合、その時に積まれたチェーンの処理を行う。

## 同時に複数の効果が発動する場合

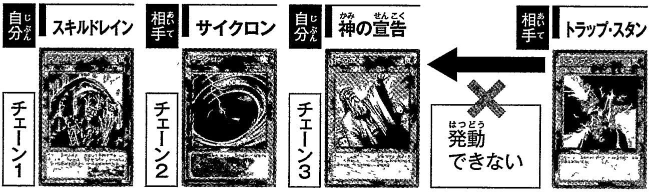
●墓地へ送られた時に発動する効果を持つカードが同時のタイミングで複数枚墓地へ送られた場合など、特定のタイミングで同時に効果が発動する場合がある。この場合、以下の優先度に従ってチェーンブロックを積む。同じ優先度のカードが複数ある場合、ターンプレイヤーから順にチェーンブロックを積む。

優先度１：そのタイミングで必ず発動するカードの効果
優先度２：そのタイミングで任意で発動できる、フィールドの表側のカードや墓地のカードなどの公開されている状態のカードの効果
優先度３：そのタイミングで任意で発動できる、手札やセットされたカードなどの非公開のカードの効果

例：「神の宣告」がセットされ、「光と闇の竜」がフィールドに存在する時に「サイクロン」が発動された場合、「サイクロン」がチェーン１となり、その次に必ず発動する「光と闇の竜」の効果が発動される。その後、セットカードを発動できるようになるが、「神の宣告」は「サイクロン」に直接チェーンしなければ発動できないため、結果的に「神の宣告」を発動する事はできない。

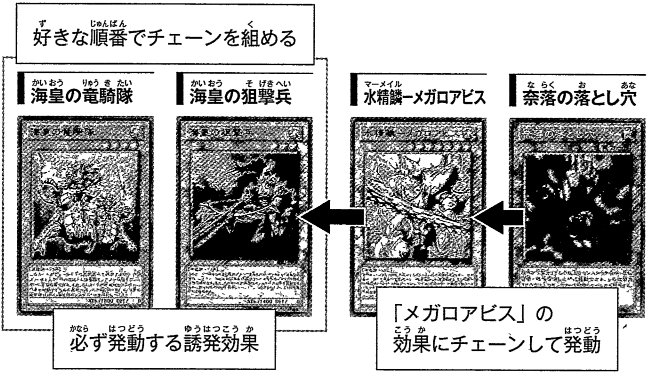



例：自分フィールドに「スキルドレイン」と「神の宣告」が、相手フィールドに「サイクロン」と「トラップ・スタン」がセットされている。自分が「スキルドレイン」を発動し、相手がそれにチェーンして「サイクロン」を発動した場合、次にカードを発動できるのは自分なので「神の宣告」を発動する事ができる。その後、相手の「トラップ・スタン」はスペルスピードが２のため、カウンター罠の「神の宣告」にチェーンして発動できない。



●特定のタイミングで同時に効果が発動する場合、例外的にスペルスピード1のカードの効果もチェーンして発動できる。

例：相手フィールドに「奈落の落とし穴」がセットされている時に、ターンプレイヤーが「海皇の竜騎隊」と「海皇の狙撃兵」をコストとして捨てて「水精鱗－メガロアビス」の『手札からこのカード以外の水属性モンスター2体を墓地へ捨てて発動できる。』効果を発動した場合、「水精鱗－メガロアビス」の特殊召喚成功時にまずは墓地で必ず発動する「海皇の竜騎隊」と「海皇の狙撃兵」の誘発効果をコントローラーが好きな順番でチェーンして発動する。その後、「水精鱗－メガロアビス」の特殊召喚時に発動する効果を発動するかどうか選択し、相手プレイヤーはそれに対して「奈落の落とし穴」を発動するかどうかを選べる。




●同じ優先度のカードを、同一プレイヤーが複数発動する場合は、そのプレイヤーの好きな順番でチェーンブロックを積む。

●何らかの効果により手札のカードが公開されている場合、そのカードは優先度2のタイミングで発動できる。

## チェーン処理の仕方

●チェーンブロックが積まれ、お互いにそれ以上発動するカードがない場合、その後、そのチェーンの処理が行われる。

●チェーンの処理は、新しく発動したカードから順に行われる。

●チェーンの処理が行われている間は、ほかのカードの効果を発動する事はできない。

●通常魔法や通常罠など、効果の処理後に墓地へ送られるカードは、チェーン処理が全て終わったあとに墓地へ送られる。

## 4.3 効果の処理

### 処理時にも必要な条件

●効果を処理する時に、その効果の対象や効果が適用されるカードが存在しなくなった場合、その効果は処理されない。
●発動に条件が必要だったり、特定の条件を持つカードにのみ適用される効果が発動された場合、その後に発動したカード、効果の対象、適用するカードなどが条件を満たさなくなると、その効果が適用されない場合がある。
例：「ゾンビ・マスター」の『このカードがフィールド上に表側表示で存在する限り、手札のモンスターカード１枚を墓地に送る事によって、墓地に存在するレベル４以下のアンデット族モンスター１体を特殊召喚する。』効果は、その発動にチェーンされたカードの効果などによって「ゾンビ・マスター」がフィールドに表側表示で存在しなくなった場合、特殊召喚する効果は処理されない。

**ゾンビ・マスター**

**サンダー・ブレイク**

発動

フィールドから離れたら処理を行わない

処理の前に破壊

例：「燃え上がる大海」の『自分フィールド上のモンスターの属性によって、以下の効果を適用する。』効果は、その発動にチェーンされたカードの効果でフィールドに水属性と炎属性のモンスターがどちらも存在しなくなった場合、処理されない。

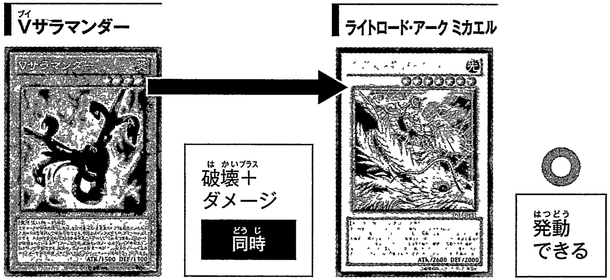
**燃え上がる大海**

処理時にいなくなると効果が処理されない

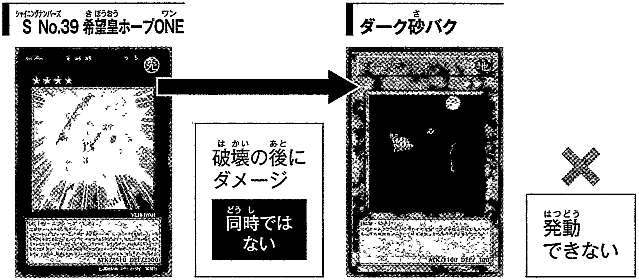
## 効果処理の終了

●1つのカードの効果は、基本的に全てが同時に行われる扱いとなる。ただし、2つ以上の異なる処理が行われる効果の中には、その記載された順番に、別のタイミングで処理が行われるものもある。その場合、その効果の最後の処理が行われた時が、その効果が終了したタイミングとなる。

例：「Vサラマンダー」の『装備モンスターの効果を無効にし、相手フィールド上のモンスターを全て破壊し、その数×1000ポイントダメージを相手ライフに与える。』効果は、全て同時に行われる効果である。全ての効果の処理が行われたあととは「破壊された時」であり「ダメージを与えた」というタイミングであるため、『破壊された時～～できる。』という効果を発動する事ができる。




例：「S No.39 希望皇ホープONE」の『相手フィールド上の特殊召喚されたモンスターを全て破壊し、ゲームから除外する。その後、この効果で除外したモンスターの数×300ポイントダメージを相手ライフに与える。』などの『その後』と記載された効果は、前半の効果を処理したあと、その後の処理を行ったタイミングで効果が終了する。「除外した時」は効果の処理の途中であるため、『除外された時～～できる。』効果を発動できない。



## 個別の効果の処理の例

### 特定の行動が「できない」

**G·B·ハンター**

**昇霊術師 ジョウゲン**

●ある効果で『～～する。』という処理がある時に、ほかのカードによって同じ事ができないという効果が適用されている場合、基本的に『～～できない。』という効果が優先される。

例：「王宮の鉄壁」の『このカードがフィールド上に存在する限り、お互いにカードをゲームから除外できない。』効果の適用中に「混沌の黒魔術師」が破壊されフィールドから離れた場合、『このカードはフィールド上から離れた場合、ゲームから除外される。』効果が処理されるが、「王宮の鉄壁」が適用されているため除外されずに墓地へ送られる。

**王宮の鉄壁**

適用

**混沌の黒魔術師**

✕

処理されない

## ランダムで選ぶ

**ブルー・ダストン**

**魔導書庫クレッセン**

●ランダムでカードを選ぶ場合、カードの内容が分からないように相手プレイヤーに選ばせる。また、公開されているカードの中からランダムで選ぶ場合、それらのカードを分からないように裏側にするなどしてから相手プレイヤーに選ばせる。

例：「魔導書庫クレッセン」の『デッキから「魔導書」と名のついた魔法カードを３種類選んで相手に見せ、相手はその中からランダムに１枚選ぶ。』効果を処理する場合、まずデッキから３枚の「魔導書」を抜き出して相手に確認させ、それを相手プレイヤーに分からないように裏側にするなどしてから選ばせる。

## ドロー

●デッキの一番上のカードを引く事をドローと呼ぶ。

●複数枚のカードをドローする場合、手順としては上から順番にカードを引くが、全てのカードを同時にドローした扱いとなる。

●ドローフェイズにカードの効果でドローを行った場合でも、そのドローは『通常のドロー』としては扱わない。

**強欲な壺**

**森羅の施し**

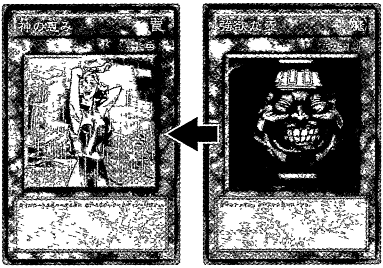
●デッキが０枚の場合に、任意で発動できる「ドローする効果」をそのプレイヤーが発動する事はできない。同様に複数枚のカードをドローする効果は、その枚数をドローできるだけのカードがデッキになければ発動できない。
●カードの処理途中にデッキのカードが墓地へ送られたり、必ず発動するカードの効果により、プレイヤーのデッキにドローできるカードがない状況でドローしなければならない場合、そのプレイヤーはデュエルに敗北する。
●『ドローする。』効果ではなく、『手札に加える。』などの効果でデッキのカードが手札に加わった場合、そのプレイヤーはカードをドローした扱いにはならない。
例：「強欲で謙虚な壺」の『自分のデッキの上からカードを３枚めくり、その中から１枚を選んで手札に加え、その後、残りのカードをデッキに戻す。』で手札にカードを加えた場合、ドローした扱いにはならない。

**強欲で謙虚な壺**

ドローした扱いではない

●ドローしたカードは「手札に加わった」扱いとなる。
●『カードをドローする度に〜する。』という効果で数えるドローの回数は、１つの効果処理につき１回とする。
例：「神の恵み」の『自分がカードをドローする度に、自分は500ライフポイント回復する。』効果が適用されている時に自分が『自分のデッキからカードを２枚ドローする。』「強欲な壺」を発動した場合、カードを２枚ドローするが、ドローする処理は１回として数えるため、回復するＬＰは500である。

**神の恵み**　　**強欲な壺**



１回分の500ＬＰのみ回復

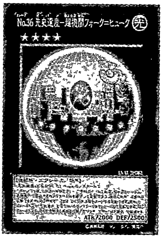
２枚ドロー

## 場所の移動

### 破壊

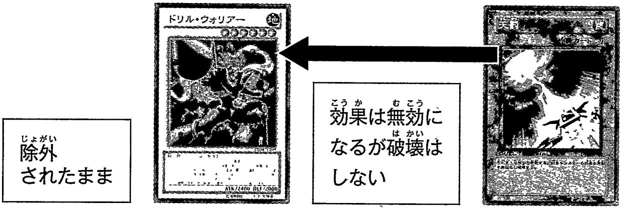
地砕き

No.36 先史遺産－超機関フォーク＝ヒューク



●カードの効果によって破壊されたカードは、その後に墓地へ送られる。
●破壊され墓地へ送られたカードは、「破壊されたカード」及び「墓地へ送られたカード」として扱う。
●「マクロコスモス」などが発動していて、墓地へ送られるカードが除外される場合、破壊されたカードは墓地へ送られずに除外される。
●墓地に存在するカードや除外されたカードが破壊される事はない。
例：「ドリル・ウォリアー」の『次の自分のスタンバイフェイズ時、この効果で除外したこのカードを自分フィールド上に特殊召喚する。』効果を「天罰」の『効果モンスターの効果の発動を無効にし破壊する。』効果で無効にした場合、その「ドリル・ウォリアー」の発動と効果は無効になるが、破壊された扱いにはならず除外されたままとなる。

ドリル・ウォリアー　天罰




●『破壊して墓地へ送る。』や『破壊して除外する。』といった効果は、破壊ができない場合は『墓地へ送る。』や『除外する。』処理も行われない。

## 捨てる

**炎帝テスタロス**

**カラスの巨群**

●手札からカードの効果によって捨てられるカードは、墓地へ送られる。
●捨てられて墓地へ送られたカードは、「捨てられたカード」及び「手札から墓地へ送られたカード」として扱う。
●捨てられたカードは、「破壊された」カードとしては扱わない。
●「マクロコスモス」などが発動していて、墓地へ送られるカードが除外される場合、捨てられたカードは墓地へ送られずに除外される。

## 墓地へ送る

**おろかな埋葬**

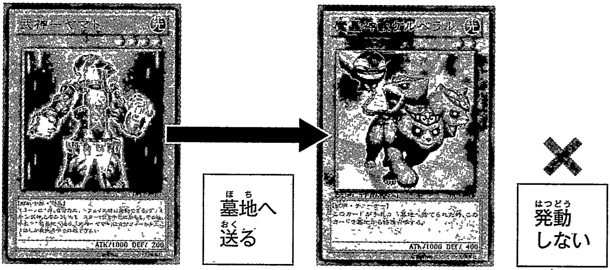
**No.50 ブラック・コーン号**

●墓地へ送られたカードは、「破壊されたカード」や「リリースしたカード」としては扱わない。
●『効果では破壊されない。』効果が適用されているカードにも、墓地へ送る効果は適用される。

●手札から墓地へ送られたカードは、「手札から捨てた」カードとしては扱わない。

例：「武神－ヤマト」の『デッキから「武神」と名のついたモンスター１体を手札に加える。その後、手札を１枚墓地へ送る。』効果で「魔轟神獣ケルベラル」を墓地へ送った場合、捨てられた扱いではないので「魔轟神獣ケルベラル」の『このカードが手札から墓地へ捨てられた時、このカードを墓地から特殊召喚する。』効果は発動しない。

**武神－ヤマト**　　**魔轟神獣ケルベラル**




●「マクロコスモス」などが発動していて、墓地へ送られるカードが除外される場合、墓地へ送られずに除外される。
●コントロールが移ったカードなど、元々の持ち主が異なるカードが効果の処理の結果として墓地へ送られる場合、そのカードは元々の持ち主の墓地へ送られる。

## 除外

●『ゲームから除外する。』と、単に「除外する」と記載された効果は同様の効果である。
●カードの効果によりゲームから除外されたカードはデュエルフィールドの外側に、持ち主のプレイヤーが分かるように置く。
●除外されたカードは次のデュエルからデッキに戻して使用する。

**邪帝ガイウス**

**次元の裂け目**

●コントロールが移ったカードなど、元々の持ち主が異なるカードが効果の処理の結果として除外される場合、基本的にそのカードは元々の持ち主のものとして除外される。

## 一定期間だけ除外する効果

**亜空間物質転送装置**

**ヴェルズ・サンダーバード**

●そのカードによって決められた期間だけ除外する効果でモンスターがフィールドに戻る場合、特殊召喚された扱いではない。そのため、正規の手段で特殊召喚していない特殊召喚モンスターも戻す事ができる。
●基本的に一定期間だけ除外されたカードが戻る処理は、チェーンブロックを作って発動するものではない。
●一定期間だけ除外されたカードが戻る時は、除外される直前の表示形式で戻る。コントロールが移っていた場合も同様に、除外される直前のコントローラーのフィールドに戻る。また、裏側で除外されたカードは裏側で戻る。
●一定期間だけ除外されたモンスターが戻る時にモンスターゾーンに５体のモンスターが存在する場合、そのモンスターはフィールドに戻らず墓地へ送られる。
●一定期間だけ除外されたカードがほかのカードの効果で特殊召喚されたり、墓地へ送られた場合、その後に除外されても戻るタイミングで戻らない。
例：『発動ターンのエンドフェイズ時までゲームから除外する。』効果を持つ「亜空間物質転送装置」で除外したモンスターを「Ｄ・Ｄ・Ｒ」の『除外されている自分のモンスター１体を選択して攻撃表示でフィールド上に特殊召喚し、このカードを装備する。』効果で特殊召喚したあと、再び除外された場合、そのモンスターはエンドフェイズ時に戻らない。
●一定期間だけ除外されたカードが戻ってきた場合、除外される直前に受けていた効果は基本的には適用されない。

## デッキに戻る

**剣闘獣アウグストル**

**セイクリッドの流星**

●効果によってカードがデッキに戻った場合、裏側でそのカードをデッキに入れてシャッフルする。ただし『デッキの一番上』や『デッキの一番下』など、デッキの場所を指定されて戻った場合にはシャッフルは行われない。
●効果を発動できるタイミングでそのカードがデッキに戻った場合、基本的にそのカードの効果は発動できない。
例：「サンダー・ブレイク」の発動のコストとして「ダンディライオン」が捨てられ、その発動にチェーンした「転生の予言」の『選択したカードを持ち主のデッキに戻す。』効果でその捨てられた「ダンディライオン」がデッキに戻った場合、「ダンディライオン」の効果は発動されない。

**転生の予言**

**ダンディライオン**

発動する前にデッキへ

×

発動しない

## 手札に戻す・加える

### コアキメイルの金剛核

### オネスト

●手札以外の場所にあるカードを効果によって『手札に加える。』効果と『手札に戻す。』効果は同じ処理である。
●効果によって指定されたカードをデッキから手札に加えた場合は「ドローした」扱いとはならない。

## コントロールの変更

### 精神操作

### ヴェルズ・コッペリアル

●コントロールが移ったカードは、その時のコントローラーのカードとして扱う。カードの発動のためのコストや、エクシーズ召喚、シンクロ召喚などの特殊召喚に使用する事もできる。
●フィールドでコントロールが移ったカードがその後にそのフィールドを離れる場合、そのカードは元々の持ち主の場所に移動する。
例：自分が発動した「強奪」の『このカードを装備した相手モンスター1体のコントロールを得る。』効果で相手モンスターのコントロールを得ている時にそのモンスターが破壊されると、そのモンスターは相手の墓地へ送られる。

●自分のモンスターゾーンにモンスターが５体存在する場合、相手モンスターのコントロールを自分が得る効果を発動する事はできない。また、モンスターのコントロールが移動する処理の前に、移動先のモンスターゾーンに５体のモンスターが存在する場合は、コントロールが移動するモンスターは破壊され墓地へ送られる。
例：自分が「エネミーコントローラー」の『相手フィールド上に表側表示で存在するモンスター１体を選択し、エンドフェイズ時までコントロールを得る。』効果で相手モンスターのコントロールを得た後、そのエンドフェイズ時に相手モンスターゾーンに５体のモンスターが存在する場合、コントロールが戻るモンスターは破壊され墓地へ送られる。

## 無効にする

●カードの発動や効果の発動を無効にされた場合、その効果の処理は適用されなくなる。
●「カードの発動」が無効になった場合、そのカードは墓地へ送られる。フィールドのカードの「効果の発動」が無効になった場合、そのままフィールドに残る。
●効果の発動を無効にされたカードは、特に記載がない限りはその場所から移動しない。『無効にし破壊する。』などと記載されている場合は、無効になった後に破壊され墓地へ送られる。

## カードの発動の無効

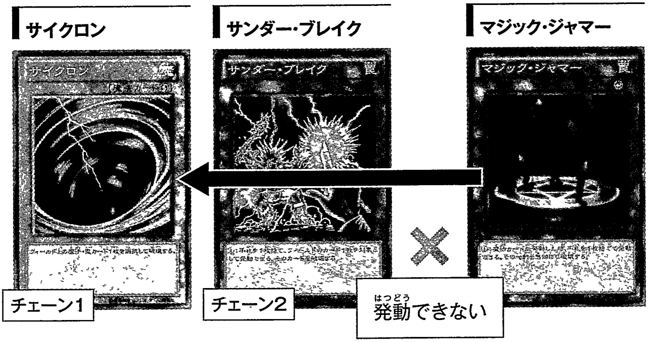
### 魔宮の賄賂

### 風紀宮司ノリト

●『魔法・罠カードが発動した時に発動できる。その発動を無効にする。』などの効果は、無効にするカードがフィールドで表側になった時に発動する「カードの発動」を無効にできる。
●カードの発動が無効になった場合、その効果の処理は行われない。

●発動を無効にする効果は、無効にしたい目標の効果の発動に直接チェーンして発動しなければならない。

例：相手が「サイクロン」を発動し、自分が「カードを発動する」優先権を放棄した後、相手がさらにほかのカードをチェーンして発動した場合、自分は『魔法カードの発動を無効にし破壊する。』「マジック・ジャマー」などを「サイクロン」の発動を無効にするために発動する事はできない。




## 効果の発動の無効

●『魔法・罠・効果モンスターの効果の発動を無効にし破壊する。』などの効果は、無効にするカードがフィールドで表側になった時に発動する「カードの発動」及び、フィールドで表側表示で存在するカードの「効果の発動」を無効にできる。

●効果の発動が無効になった場合、その効果の処理は行われない。

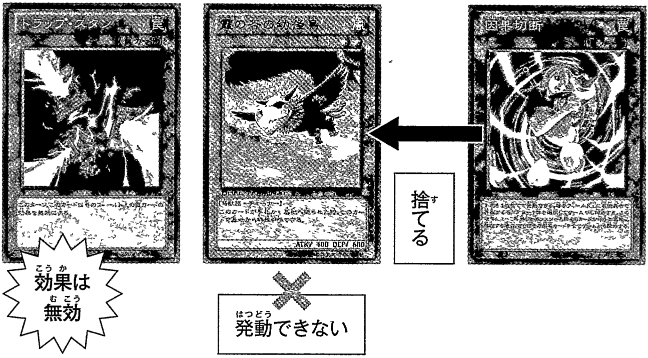
●発動を無効にする効果は、無効にする効果の発動に直接チェーンして発動しなければならない。

## 効果の無効

**スキルドレイン**　**武神器－ヘツカ**

●単に『効果を無効にする。』効果をカードの発動にチェーンして発動した場合、カードの発動は無効にならず、その後の効果が適用されなくなる。
●発動されたカードの効果が無効になった場合でも、その効果は無効になっているが処理が行われた扱いとなる。
例：「トラップ・スタン」の『このターン、このカード以外のフィールド上の罠カードの効果を無効にする。』効果が適用されている時に「霞の谷の幼怪鳥」をコストとして捨てて「因果切断」を発動した時、「因果切断」の効果は無効になるが、その効果が処理されたタイミングとなるため、捨てられた「霞の谷の幼怪鳥」の『このカードが手札から墓地へ送られた時、このカードを自分フィールド上に特殊召喚する事ができる。』効果は発動できない。

**トラップ・スタン**　**霞の谷の幼怪鳥**　**因果切断**



## 攻守の変化

●「元々の攻撃力・守備力」とは、そのモンスターカードに記載された数値の事である。カードの効果によって、フィールドに表側表示で存在するモンスターの元々の数値が変化する事がある。

●モンスターの起動効果や誘発効果でそのモンスター自身の攻撃力・守備力が変化する場合、その後に適用された効果でそのモンスターの効果が無効になると、処理したあとの攻撃力・守備力が変化する効果は適用されなくなる。

例：「ライトロード・アサシン ライデン」の『自分のデッキの上からカードを２枚墓地へ送る。この効果で墓地へ送ったカードの中に「ライトロード」と名のついたモンスターがあった場合、このカードの攻撃力は相手のエンドフェイズ時まで200ポイントアップする。』効果が処理されたあと、「ブレイクスルー・スキル」の『選択した相手モンスターの効果をターン終了時まで無効にする。』効果で「ライトロード・アサシン ライデン」の効果が無効になった場合、「ライトロード・アサシン ライデン」の攻撃力は元々の数値に戻る。

ライトロード・アサシン ライデン

ブレイクスルー・スキル

1700+200=1900

↑

無効 ＝ 1700に戻る

## アップ／ダウン

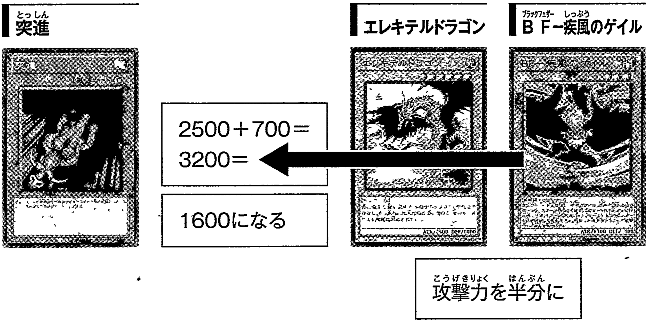
●攻撃力・守備力がアップ・ダウンする効果で変化した攻撃力・守備力は「元々の数値」としては扱わない。
●攻撃力・守備力がアップ・ダウンする効果が複数適用される場合、その効果は累積して計算する。

## 発動する効果で攻撃力・守備力がアップ・ダウンする場合

**突進**

**光天使ソード**

●永続効果以外のモンスター効果、永続・フィールド・装備以外の発動した魔法・罠で攻撃力・守備力がアップまたはダウンする効果の事である。
●「発動して攻撃力・守備力がアップ・ダウンする効果」が適用されたあとに、「攻撃力・守備力が指定された数値になる効果」が適用された場合、その適用後に「発動して攻撃力・守備力がアップ・ダウンする効果」は再計算されない。
例：「突進」の効果で攻撃力がアップしている攻撃力3200の「エレキテルドラゴン」に、「ＢＦ－疾風のゲイル」の効果を適用した場合、「ＢＦ－疾風のゲイル」の効果で「エレキテルドラゴン」の攻撃力は1600になる。



●「発動して攻撃力・守備力がアップ・ダウンする効果」が適用されたあとに、「そのカードの元々の攻撃力・守備力が指定された数値になる効果」が適用された場合、その適用後に「発動して攻撃力・守備力がアップ・ダウンする効果」を再度計算して適用する。

例：「突進」の効果で攻撃力がアップしている攻撃力3200の「エレキテルドラゴン」に、「収縮」の効果を適用した場合、「収縮」の効果で「エレキテルドラゴン」の攻撃力は1250になり、その後「突進」の効果を再度計算して適用し、攻撃力は1950になる。

**突進**

**エレキテルドラゴン**

元々の数値の半分

1250
＋
700
＝
1950

**収縮**

●すでに「指定された数値になる効果」が適用されているモンスターに「攻撃力・守備力がアップ・ダウンする効果」が適用された場合、そのままアップ・ダウンする効果を適用する。

例：「巨大化」の効果が適用され、攻撃力が倍の5000になっている「エレキテルドラゴン」に「突進」が適用された場合、「エレキテルドラゴン」の攻撃力は5700になる。

**巨大化**

**エレキテルドラゴン**

**突進**

2500×2＝5000

＋700＝5700

## 永続的な効果で攻撃力・守備力がアップ・ダウンする場合

**墓守の巫女**

**スクラップ・ファクトリー**

●モンスターの永続効果や永続・装備魔法、永続罠など、フィールドに表側である限り適用され続ける効果で攻撃力・守備力がアップまたはダウンする効果の事である。

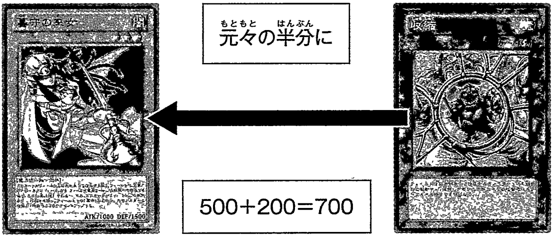
●「永続的な効果で攻撃力・守備力がアップ・ダウンする効果」の適用中に「発動して攻撃力・守備力が指定された数値になる効果」が適用された場合、「指定された数値になる効果」を適用したあとに「永続的な効果で攻撃力・守備力がアップ・ダウンする効果」は再度計算されない。

例：自身の効果で攻撃力が200アップし、攻撃力が1200の「墓守の巫女」に「ＢＦ－疾風のゲイル」の効果を適用した場合、「ＢＦ－疾風のゲイル」の効果で「墓守の巫女」の攻撃力は600になる。

●「永続的な効果で攻撃力・守備力がアップ・ダウンする効果」の適用中に「元々の攻撃力・守備力が指定された数値になる効果」が適用された場合、「指定された数値になる効果」を適用したあとに「永続的な効果で攻撃力・守備力がアップ・ダウンする効果」が再度計算される。

例：自身の効果で攻撃力が200アップし、攻撃力が1200の「墓守の巫女」に「収縮」の効果を適用した場合、「収縮」の効果で「墓守の巫女」の攻撃力は500になったあと、「墓守の巫女」の効果が再度計算されて700になる。

**墓守の巫女**　　**収縮**



●「永続的な効果で攻撃力・守備力がアップ・ダウンする効果」の適用中に「永続的な効果で指定された数値になる効果」が適用された場合、「永続的な効果で指定された数値になる効果」を適用したあとに「永続的な効果で攻撃力・守備力がアップ・ダウンする効果」が再度計算される。

例：「スクラップ・ファクトリー」で攻撃力がアップしている攻撃力2300の「スクラップ・ブレイカー」に、「巨大化」が装備された場合、まず「巨大化」の効果で攻撃力が4200になった後、「スクラップ・ファクトリー」の効果が再度計算され攻撃力は4400になる。

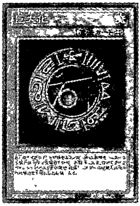
スクラップ・ファクトリー

200+

スクラップ・ブレイカー

2100×2=4200

巨大化



=4400

## 指定された数値になる場合

●『元々の攻撃力（・守備力）は～になる。』と記載された効果は、そのカードの元々の数値が変化する効果である。単に『攻撃力（・守備力）は～になる。』と記載された効果で変化した数値は、元々の数値としては扱わない。

●『元々の攻撃力（・守備力）は～になる。』効果が複数適用される場合、基本的に後から適用される効果によって数値が決定する。

●攻撃力が「？」のモンスターに『元々の攻撃力（・守備力）は倍／半分になる。』効果が適用された場合、元々の数値は０として扱う。

例：攻撃力が4000になっている「ゴゴゴゴーレム－ＧＦ」を対象に「収縮」を発動した場合、「ゴゴゴゴーレム－ＧＦ」の元々の攻撃力は「?」のため攻撃力は0になる。

ゴゴゴゴーレム－ＧＦ

収縮

元々の数値は０として扱う
0÷2=0

## 発動した効果で攻撃力・守備力が指定された数値になる場合

●永続効果以外のモンスター効果、永続・フィールド・装備以外の発動した魔法・罠で、その時の攻撃力・守備力が指定された数値になる効果の事である。
●「発動して攻撃力・守備力が指定された数値になる効果」が適用されたモンスターは、ほかの攻撃力・守備力が変化する効果が適用されていても、結果的に「指定された数値」になる。また、すでに適用されている永続的な効果による攻・守の変化は再度計算されない。

BF－疾風のゲイル

アーマード・ビー

例：「巨大化」の効果が適用され、攻撃力が倍の5000になっている「エレキテルドラゴン」に「発動して攻撃力・守備力が指定された数値になる効果」を持つ「BF－疾風のゲイル」の効果を適用した場合、攻撃力はその時の数値である5000の半分の2500になる。その後「巨大化」が破壊され、効果が適用されなくなった場合でも2500のままとなる。

破壊

巨大化

エレキテルドラゴン

BF－疾風のゲイル

| 2500×2＝5000 | ÷2＝2500のまま |
|---|---|

●「発動して攻撃力・守備力が指定された数値になる効果」が適用されたあとに、改めて攻撃力・守備力が変化する効果が適用される場合は、「発動して攻撃力・守備力が指定された数値になる効果」で変化した数値に適用される。
例：「アーマード・ビー」の効果で攻撃力が半分の1250になっている「エレキテルドラゴン」に「突進」を発動した場合、1950になる。

アーマード・ビー

エレキテルドラゴン

突進

| 2500÷2＝1250 | ＋700＝1950 |
|---|---|

## 永続的な効果で攻撃力･守備力が指定された数値になる場合

### 巨大化

### 魔界の足枷

●モンスターの永続効果や永続・装備魔法・永続罠など、フィールドに表側である限り適用され続ける効果で攻撃力・守備力が指定の数値になる効果の事である。

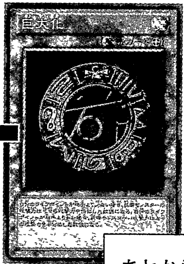
●「発動して攻撃力・守備力がアップ・ダウンする効果」が適用されたモンスターに「永続的な効果で攻撃力・守備力が指定された数値になる効果」が適用される場合、「永続的な効果で攻撃力・守備力が指定された数値になる効果」を適用したあとに「攻撃力・守備力がアップ・ダウンする効果」は再度計算しない。

例:「突進」が適用されて攻撃力が3200になっている「エレキテルドラゴン」に「巨大化」の効果が適用された場合、攻撃力が倍の5000になる。その後に「突進」の効果は再度計算しない。

### 突進

### エレキテルドラゴン

### 巨大化



再度計算しない

元々の数値の倍に
2500×2=5000

あとから適用

## 元々の攻撃力・守備力が指定された数値になる場合

### 収縮

### バイス・ドラゴン

●永続効果以外のモンスター効果、永続・フィールド・装備以外の発動した魔法・罠で、そのカードの元々の攻撃力・守備力が指定された数値になる効果の事である。
●「攻撃力・守備力がアップ・ダウンする効果」が適用されたモンスターに「元々の攻撃力・守備力が指定された数値になる効果」が適用される場合、「元々の攻撃力・守備力が指定された数値になる効果」で攻撃力・守備力を計算したあとに「攻撃力・守備力がアップ・ダウンする効果」が再度計算される。
例：自身の効果で攻撃力がアップする「アーマー・カッパー」に「収縮」を発動した場合、元々の攻撃力は400のため攻撃力を200にしたあと、「アーマー・カッパー」の効果が再度計算されて攻撃力がアップする。

1000+

400÷2=200

=1200

### アーマー・カッパー

### 収縮

あとから適用

## ダメージ

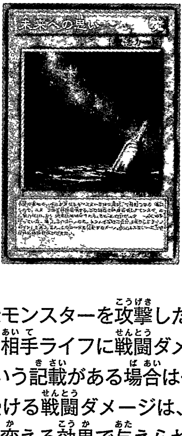
**CNo.102 光堕天使ノーブル・デーモン**

**パワー・ボンド**

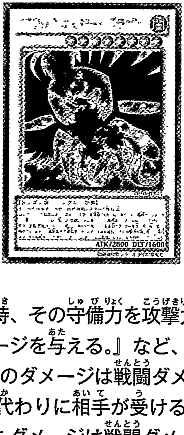
●効果によってダメージを受けた場合、そのプレイヤーはその数値分のＬＰを減らす。
●コストとして払ったＬＰや、『ライフポイントを失う。』効果によってＬＰが減った場合は「ダメージを受けた」扱いにはならない。
例：「未来への思い」の『このターンのエンドフェイズ時に自分は4000ライフポイントを失う。』でＬＰを失った時に「ブラックフェザー・ドラゴン」の『自分がカードの効果によってダメージを受ける場合、代わりにこのカードに黒羽カウンターを１つ置く。』効果を適用する事はできない。

ＬＰを失う

**未来への思い**



**ブラックフェザー・ドラゴン**




適用しない

●『守備表示モンスターを攻撃した時、その守備力を攻撃力が超えていれば、その数値だけ相手ライフに戦闘ダメージを与える。』など、『戦闘ダメージを与える。』という記載がある場合はそのダメージは戦闘ダメージ扱いとなる。
●『自分が受ける戦闘ダメージは、代わりに相手が受ける。』など、戦闘ダメージを移し変える効果で与えられたダメージは戦闘ダメージ扱いとなる。

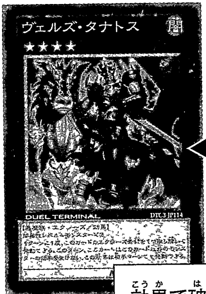
## モンスターを装備する

**甲虫装機 ダンセル**

**ヴァイロン・テセラクト**

●装備カードとなったモンスターカードは魔法&罠ゾーンに置かれ、装備魔法カードとして扱う。
●装備カードとなっている状態のモンスターカードの効果を発動・適用した場合、その効果は装備魔法カードの効果として扱う。
例：自身の『このターン、このカードはこのカード以外のモンスターの効果を受けない。』効果が適用されている「ヴェルズ・タナトス」を対象に、装備カード扱いの「甲虫装機 ホーネット」が『装備カード扱いとして装備されているこのカードを墓地へ送る事で、フィールド上のカード1枚を選択して破壊する。』効果を発動した場合、その効果は装備魔法の効果として扱われるので「ヴェルズ・タナトス」は破壊される。

**ヴェルズ・タナトス**




**甲虫装機 ホーネット**

効果で破壊できる!!

魔法の効果の扱い

●装備モンスターの効果で装備されている装備カードは、その装備モンスターの効果が無効になった場合、破壊され墓地へ送られる。

例：「甲虫装機 ホーネット」が『1ターンに1度、自分の手札・墓地から「甲虫装機」と名のついたモンスター1体を装備カード扱いとしてこのカードに装備できる。』効果でモンスターを装備している時に「スキルドレイン」の効果が適用された場合、「甲虫装機 ホーネット」の効果は無効化され装備していたモンスターは破壊され墓地へ送られる。

効果が無効になると装備が外れる

**甲虫装機 ホーネット**

**スキルドレイン**

●装備カードは装備モンスターを常に対象に取っている効果として扱う。

●モンスターに装備されている装備カードの効果が無効になった場合、効果は無効になるが装備モンスターに装備されたままフィールドに残り続ける。

例：ユニオンモンスターの「アーマード・サイバーン」がモンスターに装備されている時に「マジック・キャンセラー」の『全てのフィールド上魔法カードの効果は無効になる。』効果が適用された場合、「アーマード・サイバーン」の効果は無効になるが装備モンスターに装備されたまま残り続ける。

## デュアル

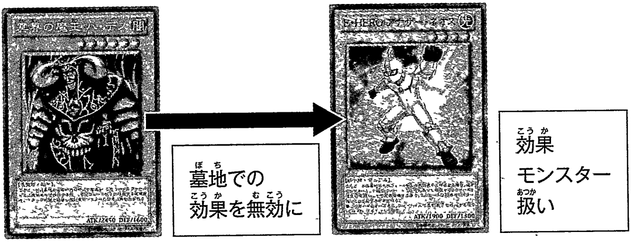
●『通常召喚扱いとして再度召喚する。』とは、すでにフィールドに存在するそのモンスターをもう1度召喚する事である。ほかの通常召喚と合わせて1ターンに1度しか行えない。

**E・HERO アナザー・ネオス**

**龍王の聖刻印**

●『このカードは墓地またはフィールド上に表側表示で存在する場合、通常モンスターとして扱う。』効果が適用されている場合、そのモンスターは通常モンスター扱いとなる。
●フィールドのレベル５以上のデュアルモンスターをもう１度召喚する場合、モンスターをリリースする必要はない。
●フィールドのデュアルモンスターをもう１度召喚する時に、その召喚を無効にするカードを発動できる。
●召喚を無効にされたデュアルモンスターは、手札及びフィールド上から墓地へ送られた扱いとはならない。
●もう１度召喚して効果を得たデュアルモンスターは効果モンスターとして扱う。
●もう１度召喚して効果モンスターとなったデュアルモンスターがフィールドを離れた場合はもう１度召喚した扱いではなくなる。
●装備カードを装備していたり、フィールドで何らかの効果が適用されているデュアルモンスターがもう１度召喚された場合、装備カードは破壊されず装備されたままとなり、適用されていた効果も適用されたままとなる。
●通常モンスター扱いのデュアルモンスターの効果が無効になった場合、『このカードは墓地またはフィールド上に表側表示で存在する場合、通常モンスターとして扱う。』効果が無効化され効果モンスターとして扱う。
●効果モンスター扱いのデュアルモンスターの効果が無効になった場合、そのモンスターは「●～～」以降の効果が無効になった効果モンスターとして扱う。
●墓地で効果が無効になったデュアルモンスターは効果モンスターとして扱う。
例：「冥界の魔王 ハ・デス」に攻撃され、戦闘によって破壊されたデュアルモンスターは、「冥界の魔王 ハ・デス」の『自分フィールド上に存在する悪魔族モンスターが戦闘で破壊した効果モンスターの効果は無効化される。』効果によって効果が無効になり、墓地で存在する間は効果モンスターとして扱う。

冥界の魔王 ハ・デス　　　　E・HERO アナザー・ネオス

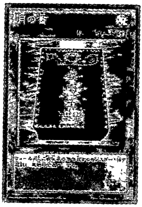


## モンスターを裏側表示にする

●フィールドで表側表示のモンスターが裏側表示になった時、それまで適用されていた効果は適用されなくなる。

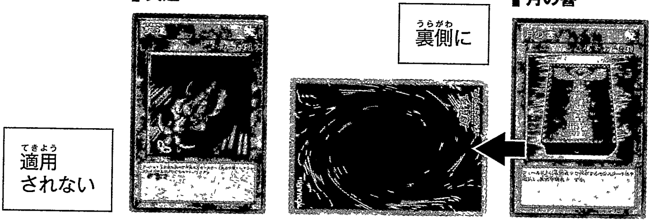
例：「突進」の『フィールド上に表側表示で存在するモンスター１体の攻撃力はエンドフェイズ時まで700ポイントアップする。』効果で攻撃力がアップしていたモンスターが「月の書」の効果で裏側になった場合、「突進」の効果は適用されなくなる。

**月の書**



**交響魔人マエストローク**

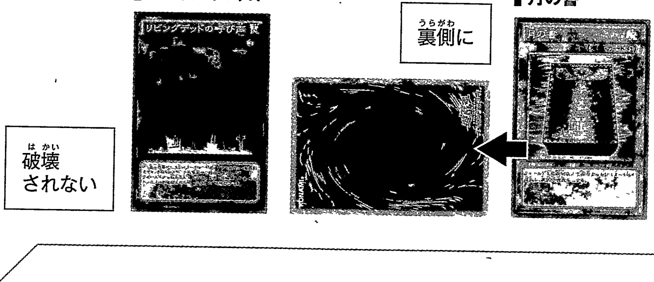
**突進**　**月の書**




●永続・装備魔法や永続罠など、すでに適用された効果の対象となったモンスターが裏側表示になった場合、そのモンスターは対象ではなくなり、その後の対象に適用される効果は適用されない。

例：「リビングデッドの呼び声」の『自分の墓地のモンスター１体を対象としてこのカードを発動できる。そのモンスターを攻撃表示で特殊召喚する。』効果で特殊召喚されたモンスターが裏側表示になった場合、その後に「リビングデッドの呼び声」が破壊されても、『このカードがフィールドから離れた時にそのモンスターは破壊される。』効果は適用されない。

**リビングデッドの呼び声**　**月の書**



●召喚・特殊召喚・表示形式の変更、攻撃宣言を行ったモンスターがカードの効果で裏側表示になった場合、そのターンに反転召喚する事はできない。また、その後にほかのカードの効果で表側表示になった場合でも、表示形式の変更を行う事はできない。
●攻撃を行ったモンスターが裏側表示になり、そのバトルフェイズ中に表側攻撃表示になった場合、そのモンスターはすでに攻撃を行っているため攻撃できない。
●モンスタートークンは裏側表示にできない。

## モンスターとして扱う罠

### アポピスの化神

### シェイプシスター

●『発動後モンスターカードとなる。』と記載された罠カードが発動した場合、その処理時にモンスターゾーンを１つ指定してその場所に特殊召喚する。
●発動する直前に置かれていた魔法&罠ゾーンは、そのカードがフィールドに存在する間は使用できなくなる。ただし、その魔法&罠ゾーンにカードが置かれている扱いとはならない。
例：「アポピスの化神」が発動後、モンスターカードとなった場合、ほかに魔法&罠ゾーンにカードがなければ『相手の魔法&罠ゾーンにカードが存在しない場合、このカードは相手プレイヤーに直接攻撃する事ができる。』効果を持つ「ソニック・シューター」で直接攻撃できる。

### アポピスの化神

### ソニック・シューター

●自身の効果でモンスターカード扱いとなった罠カードは、罠カードでもありモンスターカードでもある。そのためモンスターを破壊するカードや魔法・罠を破壊するカードで破壊できる。
●自身の効果でモンスターカード扱いとなった罠カードが自身の効果を持っている場合、効果モンスターとして扱う。
例：「シェイプシスター」はモンスターカードとなったあとに使用できる特別な効果が記載されていないので、通常モンスターとして扱う。「機動砦 ストロング・ホールド」はモンスターカードになったあと、『自分フィールド上に「グリーン・ガジェット」「レッド・ガジェット」「イエロー・ガジェット」が全て存在する場合、このカードの攻撃力は3000ポイントアップする。』効果が適用されるため効果モンスターとして扱う。

**シェイプシスター**

通常モンスター扱い

**機動砦 ストロング・ホールド**

効果モンスター扱い

●自身の効果でモンスターカード扱いとなった罠カードが効果によって裏側表示になった場合、そのカードは発動時に置かれていた魔法&罠ゾーンに裏側で置かれる。その次のターンに再び発動してモンスターカードとする事ができる。
●自身の効果でモンスターカードとなった罠カードの効果が無効になった場合、発動時に置かれていた魔法&罠ゾーンに表側で置く。その後に効果が有効になった場合でも、モンスターカードとして扱う事はできない。

## ○○カウンター

**魔導戦士 ブレイカー**

**エーリアン・ドッグ**

●「魔力カウンター」などのカウンターとは、カードの効果によってフィールドのカードに置かれる目印である。
●カウンター自体には、処理を行う効果はない。
●カウンターはカードの効果のコストや処理で取り除かれる事がある。
●裏側表示のカードにカウンターを置く事はできない。カウンターが置かれているカードが裏側になった場合、そのカウンターは取り除かれる。
●自身など、特定のカードにしか置けない種類のカウンターは、カウンターを置いたカードの効果が無効になった場合、そのカウンターは取り除かれる。
例：自身の『フィールド上のモンスターの表示形式が変更される度に、このカードにディフォーマーカウンターを１つ置く。』効果でディフォーマーカウンターが置かれている「D・フィールド」の効果がほかのカードの効果で無効になった場合、ディフォーマーカウンターは取り除かれる。

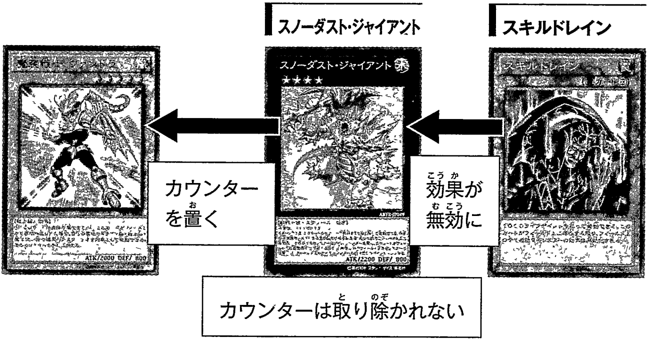
**D・フィールド**

**マジック・キャンセラー**

カウンターは取り除かれる

無効に

●ほかのカードにカウンターを置く効果によってカウンターを置いている場合、そのカードの効果が無効になってもカウンターは取り除かれない。
例：「スノーダスト・ジャイアント」の『手札の水属性モンスターを任意の数だけ相手に見せ、見せた数だけフィールド上に表側表示で存在するモンスターにアイスカウンターを置く。』効果で置かれたアイスカウンターは「スノーダスト・ジャイアント」の効果が無効になっても取り除かれない。

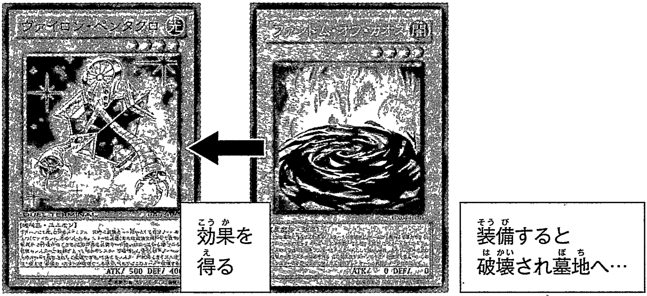



## ～の効果を得る

●『～の効果を得る。』効果で得た効果は、そのカードがモンスターゾーンに表側表示で存在する間のみ適用される。墓地で発動する効果などは、フィールドから離れた時点で効果を得ていない状態に戻るため発動・適用しない。
例：「混沌の黒魔術師」の効果を得ている「ファントム・オブ・カオス」がフィールドから離れる場合、効果を得ていない状態になるため「混沌の黒魔術師」の『このカードはフィールド上から離れた場合、ゲームから除外される。』効果は適用されない。

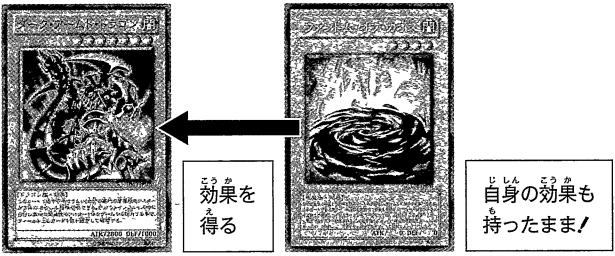
例：「ヴァイロン・ペンタクロ」の効果を得ている「ファントム・オブ・カオス」が『１ターンに１度、自分のメインフェイズ時に装備カード扱いとして自分フィールド上の「ヴァイロン」と名のついたモンスターに装備』する効果を発動した場合、効果処理が完了した時点で効果が適用されなくなり、破壊され墓地へ送られる。

**ヴァイロン・ペンタクロ**　**ファントム・オブ・カオス**




●『～の効果を得る。』という効果でほかのモンスターの効果を得た場合、『１ターンに１度しか発動できない。』という効果の使用条件などを説明したテキストの一部も適用される。
●『～の効果を得る。』という効果でほかのモンスターの効果を得ている場合、『効果を得る。』という効果自体は失われる。元々のそのほかの効果は持ったままである。
例：「ファントム・オブ・カオス」が効果によってほかのモンスターの効果を得ている場合でも、「ファントム・オブ・カオス」の『このモンスターの戦闘によって発生する相手プレイヤーへの戦闘ダメージは０になる。』効果は適用され続ける。

**ダーク・アームド・ドラゴン**　**ファントム・オブ・カオス**



## プレイの禁止

### 禁止令

### サイキック・ブロッカー

●「カードのプレイ」とは以下の行動である。

・魔法・罠カードのカードの発動、手札からのセット、魔法・罠・モンスター の効果の発動や適用。

・モンスターの通常召喚、特殊召喚モンスターの条件による特殊召喚、モンスター効果の発動、融合素材／シンクロ素材／エクシーズ素材にする、攻撃宣言、表示形式の変更。

・ペンデュラムモンスターの魔法カードとしての発動。また、ペンデュラム効果の発動や適用。

●プレイを禁止されたモンスターをほかのカードの効果で特殊召喚する事はプレイする事にはならない。

●融合モンスターや儀式モンスターのプレイが禁止された場合、その融合召喚及び儀式魔法による儀式召喚はプレイする扱いとなるため行えない。

●プレイを禁止されたカードをコストとして墓地へ送る、リリースする事はプレイにはあたらない。

●プレイを禁止されたカードをほかのカードの対象にする、ほかのカードの効果を適用する事はプレイにはあたらない。

●効果テキストに記載されたモンスター効果以外のテキストを適用する事はプレイにはあたらない。

例：「禁止令」で「ハーピィ・レディ・ＳＢ」を宣言した場合でも、「ハーピィ・レディ・ＳＢ」の『このカードのカード名はルール上「ハーピィ・レディ」として扱う。』テキストは適用され続ける。

●プレイを禁止された攻撃表示のモンスターが相手に攻撃された場合、ダメージ計算は通常通り行われ、相手モンスターの攻撃力が自分のモンスターより低ければ、そのモンスターを戦闘で破壊できる。

# 5 効果以外のテキスト

MASTER RULE 3

●カードの効果テキストの中には、効果としては扱わないテキストがある。
●効果ではないテキストはカードの効果で無効になる事はない。
●効果ではないテキストは、そのカードがいかなる状況であっても適用される。

例：「剣闘獣ティゲル」の『このカードは融合素材モンスターとして使用する事はできない。』というテキストは効果の扱いではないため、裏側表示の「剣闘獣ティゲル」を融合素材にする事はできない。

**剣闘獣ティゲル**

例：「ファントム・オブ・カオス」で「コアキメイル・ヴァラファール」の効果を得た場合、『このカードのコントローラーは自分のエンドフェイズ毎に手札から「コアキメイルの鋼核」1枚を墓地へ送る。または、墓地へ送らずにこのカードを破壊する。』というテキストは適用しない。

**コアキメイル・ヴァラファール**

**ファントム・オブ・カオス**

●以下のテキストは、効果としては扱わないテキストの例である。

• 特殊召喚モンスターの自身を特殊召喚する条件。

**カオス・ソルジャー ー開闢の使者ー**

**武神ーヒルメ**

• 『または、どちらも行わずにこのカードを破壊する。』など、そのカードを維持するためのテキスト。

**コアキメイル・グールズスレイブ**

**魔導アーマー エグゼ**

• 『～～の効果は１ターンに１度しか発動できない。』など、その効果の発動の条件を指定するテキスト。
• 自身が『シンクロ素材にできない。』など、素材にできない事を示すテキスト。またはほかの素材を指定するテキスト。

## 5.1 発動の条件を指定するテキスト

●『～～の効果は１ターンに１度しか発動できない。』など、その効果の発動の条件を指定するテキストは、効果以外のテキストである。
●発動が無効にならなかった場合は、その後に効果が無効になったり処理ができなくても発動した扱いとなる。
●モンスターカードに記載された『１ターンに１度しか使用できない（発動できない）。』というテキストは、その発動が無効になった場合同じターン中には発動できない。

●魔法・罠カードに記載された『1ターンに1枚しか発動できない。』というテキストは、そのカード自体の発動が無効になった場合にはもう1度同名カードを発動する事ができる。
例：「マジック・ジャマー」によって「強欲で謙虚な壺」の発動が無効になった場合は、手札にもう1枚「強欲で謙虚な壺」があれば同じターン中に発動できる。

**マジック・ジャマー**

**強欲で謙虚な壺**

●すでに表側で存在する魔法・罠カードに記載された『1ターンに1度しか使用できない。』というテキストは、その効果の発動が無効になった場合にはもう1度発動する事はできない。
●『このカードの効果は1ターンに1度』や、単に『1ターンに1度』と記載されている場合、そのカードが裏側表示になったり、フィールドを離れたあと、そのターン中に再びフィールドに表側表示で存在する場合や、同名カードの同じ効果は発動する事ができる。ただし、相手にコントロールが移った場合には発動できない。
●『「カード名」のこの効果は1ターンに1度しか使用できない。』など、特定のカード名が記載されているテキストは、そのカードがフィールドを離れてそのターン中に再びフィールドに戻ってきた場合や、同名カードの同じ効果はそのターンには発動できない。『デュエル中に1度』と記載されたテキストも同様である。ただし、相手プレイヤーにコントロールが移った場合は、相手フィールドの同名モンスターは相手プレイヤーがその効果を発動できる。
●「炎王獣 ヤクシャ」の『「炎王獣 ヤクシャ」のこの効果は1ターンに1度しか使用できない。』など、『この効果』と記載されているテキストは、そのテキストの直前の効果のみを指定している。そのカードのほかの効果は発動できる。

## 5.2 素材を指定するテキスト

●シンクロ素材にできなかったり、そのモンスターをシンクロ素材にした時にシンクロ召喚するモンスターを指定するテキストは、効果以外のテキストである。

・自身が『シンクロ素材にできない。』など、素材にできない事を示すテキスト。ただし、「ＢＦ－大旆のヴァーユ」など『表側表示で存在する限り』といった条件がつくものは永続効果である。

**クリボルト**

**キメラテック・フォートレス・ドラゴン**

・『このカードをシンクロ素材とする場合、他のモンスターは～でなければならない。』など、ほかのシンクロ素材を指定するテキスト。

・『このカードをシンクロ素材とする場合、機械族モンスターのシンクロ召喚にしか使用できない。』など、シンクロ召喚するモンスターを指定するテキスト。

**極星霊スヴァルトアールヴ**

**幻獣機ブルーインパラス**

・『手札のモンスターを他のチューナー以外のシンクロ素材にする事ができる。』など、手札のモンスターをシンクロ素材にするテキスト。

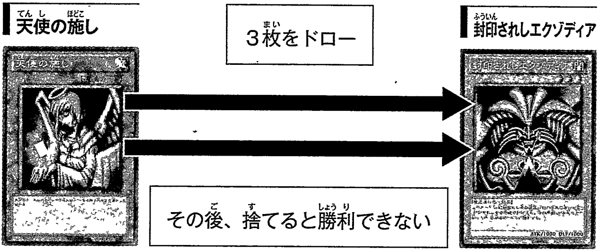
**ＴＧ サイバー・マジシャン**

## 5.3 特殊勝利条件

●『デュエルに勝利する。』『マッチに勝利する。』など、ゲームの勝敗に直接関係するテキストは、効果以外のテキストである。

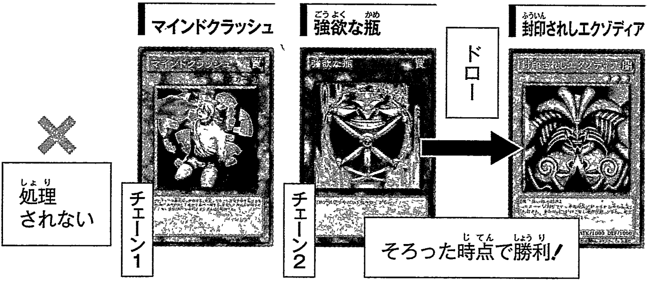
●効果処理の途中でその条件を満たした場合でも、効果処理が全て終わったあとにその条件を満たしていない場合は勝利できない。

例：「天使の施し」の『自分のデッキからカードを３枚ドローし、その後手札を２枚選択して捨てる。』効果でドローした時に「封印されしエクゾディア」の『このカードと「封印されし者の右足」「封印されし者の左足」「封印されし者の右腕」「封印されし者の左腕」が手札に全て揃った時、自分はデュエルに勝利する。』条件を満たした場合、「天使の施し」の『その後手札を２枚選択して捨てる。』効果の処理が終わった後に条件を満たしていなければ勝利できない。




●チェーンの処理の途中でその条件を満たした場合、その処理が終わったあとに勝利が確定する。

例：相手が発動した「マインドクラッシュ」にチェーンして自分が「強欲な瓶」を発動し、「強欲な瓶」の『自分のデッキからカードを１枚ドローする。』効果で「封印されしエクゾディア」の勝利条件を満たした場合、その後に「マインドクラッシュ」の効果は適用されずデュエルに勝利する。



# 6 ゲームの進行

MASTER RULE 3

## 6.1 ゲームの準備

●デュエルを始める前には、お互いに握手をして挨拶を交わす。

### デッキのシャッフルとカット

●デュエルの開始時には、まずはお互いに自分のデッキをシャッフルする。その後、対戦相手のデッキを軽く切り混ぜる。この行為を「カット」と呼ぶ。
●対戦相手がカットを終えたあとに再び持ち主がデッキをシャッフルする事はできない。

### 先攻／後攻を決定

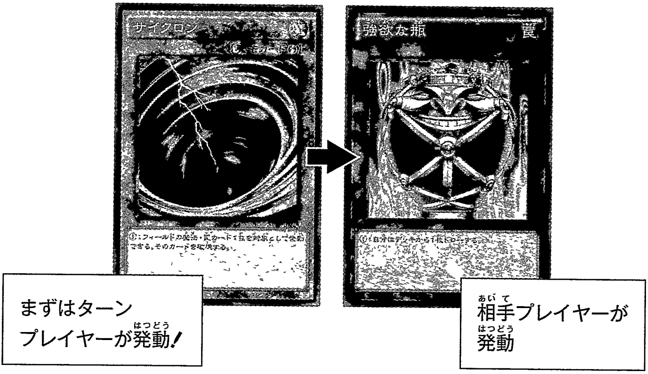
●デッキをシャッフルとカットを行った後、ジャンケンを行い勝った方が先攻／後攻を選択する。
●複数のデュエルを行うマッチでは、直前のデュエルに負けたプレイヤーが先攻／後攻を選択する。直前のデュエルが引き分けだった場合は、ジャンケンを行って先攻／後攻を決定する。

### 初期手札とLP

●お互いのプレイヤーは、デュエルの開始時に8000ＬＰを持ち、デッキからカードを５枚引く。先攻プレイヤーのターンが開始されるまでは、お互いにあらゆるカードを使用できない。

## 6.2 「カードを発動する」優先権

●各フェイズやステップなどの特定のタイミングでは、そのターンを進めているターンプレイヤーが最初にカードを発動できる権利を持っており、この権利を「カードを発動する」優先権と呼ぶ。
●「カードを発動する」優先権を持っているプレイヤーは、発動するタイミングが正しければ、モンスターの誘発即時効果、速攻魔法、罠カードを発動する事ができる。
●任意で発動できるモンスターの誘発効果や表側表示の魔法・罠カードの効果が発動・適用する条件を満たした場合は、「カードを発動する」優先権を持っていなくても発動や処理を行える。
●必ず発動する効果が発動する条件を満たした場合は、「カードを発動する」優先権を持っていなくても発動する。
●「カードを発動する」優先権が相手プレイヤーに移る状況は、プレイヤーが優先権を放棄した場合、プレイヤーがカードや効果を発動した場合である。
●ターンプレイヤーが次のフェイズやステップに進行したい場合は、そのフェイズやステップにて自分が「カードを発動する」優先権を放棄して、相手も「カードを発動する」優先権を放棄した後に進行できる。




### 「ターンを進める」優先権

●ターンの各フェイズやステップなど、そのタイミングを次に進められる権利は常にターンプレイヤーが持っている。これは「カードを発動する」優先権とは異なるものである。
●ターンプレイヤーは「カードを発動する」優先権をお互いに放棄していれば、次のフェイズやステップの開始を宣言してターンを進める。

## 6.3 ターンの流れ

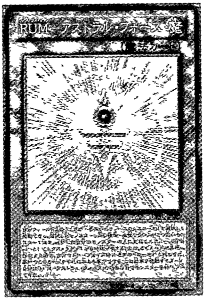
●ターンは全部で6つのフェイズで構成され、そのターンをプレイするターンプレイヤーは、6つのフェイズを順番にプレイする。また、バトルフェイズはさらに4つのステップに細分化される。
●それぞれのフェイズやステップは、お互いのプレイヤーが「カードを発動する」優先権を放棄し、その時処理される全ての処理が終わった時に終了する。そのフェイズやステップで、どちらかのプレイヤーがカードの発動や効果の処理を続ける限り、そのフェイズやステップは終了しない。
●それぞれのフェイズやステップの開始は、その時のターンプレイヤーが宣言する。
●自分／相手の指定がなく『○ターン後』と記載された効果は、それぞれのターンを１ターンとして数える。
●『自分のターンで数えて』などの記載がある場合は、そのプレイヤーのターンのみを１ターンとして数える。

### ドローフェイズ

●ターンプレイヤーはドローフェイズの最初に、デッキからカードを１枚ドローする。これを「通常のドロー」と呼ぶ。
●先攻１ターン目のプレイヤーはドローフェイズに通常のドローができない。
●ドローフェイズでターンプレイヤーがドローするまで、どちらのプレイヤーもカードを発動できない。そのため、すでに適用されている効果を除いて、ドローが終わるまではあらゆるカードを発動・処理する事はできない。例外として、『通常のドローを行う代わりに』適用される効果や、『ドロー前に』発動・処理を行うと記載されている効果の発動と処理は行える。

**魔王ディアボロス**

**RUM－アストラル・フォース**



●ターンプレイヤーがドローしたあと、カードの発動を行いたい場合、ターンプレイヤーから発動を行える。
●デッキにカードがなく、ドローすべき時にドローできなかった場合、そのプレイヤーは敗北する。
●お互いのプレイヤーが「カードを発動する」優先権を放棄し、ドローフェイズが終了した後、スタンバイフェイズが開始される。

## スタンバイフェイズ

●カードの発動を行いたい場合、ターンプレイヤーから発動を行える。
●スタンバイフェイズに発動する効果や適用する効果がある場合、基本的にターンプレイヤーから処理を行う。なお、「サイクロン」などの発動タイミングが定められていないカード・効果を発動したい場合、それらを含めてプレイヤーが任意の順番で発動・処理を行う。
●お互いのプレイヤーが「カードを発動する」優先権を放棄し、スタンバイフェイズが終了した後、メインフェイズ１が開始される。
●「スタンバイフェイズ時に発動する誘発効果」は、その効果の発動が無効になった場合、その後に改めて発動しない。

### ビビット騎士

### 黄泉ガエル

## メインフェイズ1

●メインフェイズ１の開始時に、ターンプレイヤーは『そのターンのメインフェイズ１の開始時に発動できる。』というカード・効果を発動する事ができる。この効果は、ターンプレイヤーがメインフェイズ１の一番最初の行動としてのみ発動できるカード・効果である。
●ターンプレイヤーが「カードを発動する」優先権を得ていてほかのカードの発動や処理が行われていない場合、メインフェイズで以下の行動が行える。モンスターの召喚／セット／条件による特殊召喚／反転召喚／表示形式の変更／魔法&罠カードの発動／モンスターの起動効果の発動／魔法・罠カードのセット／ペンデュラムモンスターの魔法としての発動
●お互いのプレイヤーが「カードを発動する」優先権を放棄し、メインフェイズが終了した後、ターンプレイヤーはバトルフェイズを行うか、エンドフェイズを行うかを選択する。

## バトルフェイズ

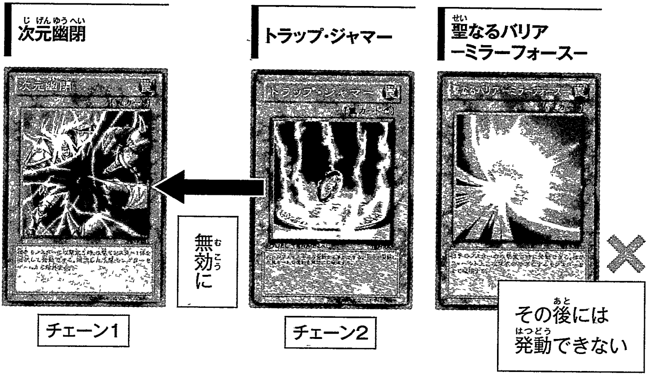
●メインフェイズ１終了後にターンプレイヤーがバトルフェイズを行う事を選択した場合に行える。
●先攻１ターン目のプレイヤーはバトルフェイズを行えない。
●バトルフェイズは、さらに４つのステップに分かれる。バトルフェイズを行う場合、スタートステップが開始される。

## スタートステップ

●バトルフェイズを行う宣言をするステップ。
●スタートステップの開始時に発動する効果や、適用される効果の処理を行う。全てのカードの処理が終わったあと、カードの発動を行いたい場合、ターンプレイヤーから発動を行える。
●お互いのプレイヤーが「カードを発動する」優先権を放棄し、スタートステップが終了したあとバトルステップが開始される。

## バトルステップ

●自分のモンスター1体で攻撃宣言を行うステップ。
●何らかの効果が適用されていない限り、1体のモンスターは1ターンに1度だけ攻撃宣言を行える。攻撃が無効になった場合は、基本的にそのターンに同じモンスターでもう1度攻撃を行う事はできない。
●攻撃宣言は以下の順序で行われる。
1．自分フィールドの表側攻撃表示モンスターの中から、攻撃を行うモンスターを選ぶ⇒相手フィールドにモンスターがいる場合、攻撃対象となるモンスターを選ぶ。相手フィールドにモンスターが存在しない場合に攻撃宣言を行うと、相手プレイヤーへの直接攻撃となる。
2．攻撃宣言したあと、攻撃宣言時や攻撃対象になった時に発動する効果や、適用される効果の発動と処理をターンプレイヤーから順番に行う。全てのカードの処理が終わったあと、カードの発動を行いたい場合、ターンプレイヤーから発動を行える。
●『攻撃宣言時に発動できる。』というカードは、攻撃宣言した時のタイミングでのみ発動できる。そのチェーン上であれば、『攻撃宣言時に発動できる』カードを複数枚発動する事もできる。
例：相手モンスターの攻撃宣言時に自分が発動した「次元幽閉」が「トラップ・ジャマー」で無効にされるなど、攻撃宣言時の一連のチェーン／効果処理が完了した場合、その後に改めて『攻撃宣言時』に発動できる「次元幽閉」や「聖なるバリア －ミラーフォース－」を発動する事はできない。

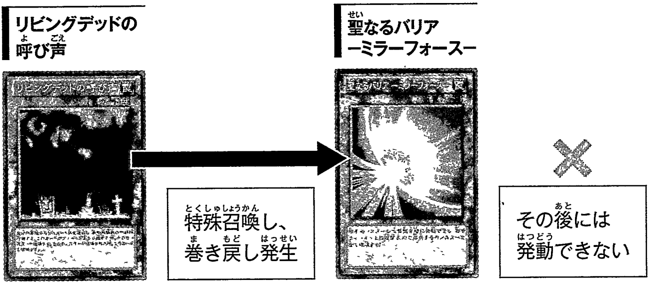



●モンスターで攻撃を行わない場合はエンドステップを行う。

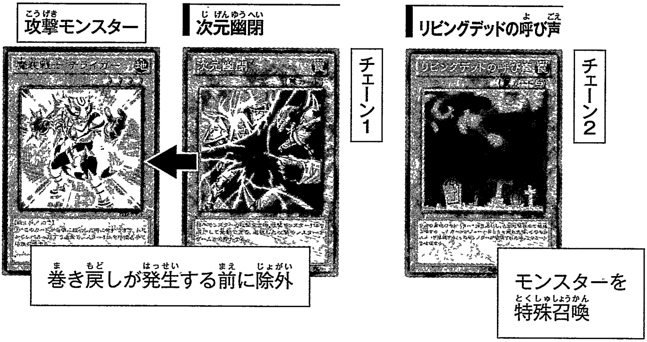
●攻撃宣言が行われ、お互いのプレイヤーが「カードを発動する」優先権を放棄し、バトルステップが終了したあと、ダメージステップが開始される。ただし、攻撃宣言後、その攻撃が無効になる、バトルステップ中に攻撃モンスターが守備表示になったりフィールドを離れるなど、戦闘の続行が不可能になった場合はダメージステップは開始されず、ダメージ計算は行われない。

## 戦闘の巻き戻し

●自分のモンスターが攻撃宣言を行ったあと、そのバトルステップ中に相手モンスターがフィールドから離れたり、別の相手モンスターが特殊召喚されるなど、相手フィールドのモンスターの数が変化した時には「巻き戻し」が発生する。
●効果の処理で１体のモンスターがフィールドを離れてその後１体のモンスターが特殊召喚される場合など、結果的にモンスターの数が増減しない場合でもモンスターの数が変化した扱いとなる。
●攻撃宣言を行ったプレイヤーのフィールドのモンスターの数が増減した場合には巻き戻しは発生しない。
●巻き戻しが発生した場合、その攻撃モンスターでどのモンスターを攻撃するのか、攻撃対象を選びなおす。
●攻撃対象を選びなおす際に、どのモンスターも選ばず攻撃を取りやめる事ができる。その場合も攻撃宣言は行った扱いとなるので、同じバトルフェイズではそのモンスターで攻撃する事ができない。
●巻き戻しが発生した場合に攻撃対象を選びなおす時は、「攻撃宣言時」の扱いではない。
例：自分がモンスターの攻撃宣言を行った後、相手が「リビングデッドの呼び声」を発動しモンスターを特殊召喚した。巻き戻しにより自分は特殊召喚されたモンスターを攻撃対象に選択したが、その時に相手は「聖なるバリア－ミラーフォース－」などの『攻撃宣言時に発動できる。』カードを発動する事はできない。



●カードの効果によって直接攻撃できるモンスターが直接攻撃を宣言したあと、ほかのカードの効果によってそのバトルステップ中に直接攻撃ができなくなった場合にも巻き戻しが発生する。
●カードの効果処理やチェーン処理の途中でモンスターの数が変化した場合、その処理を全て終えたあとに巻き戻しが発生する。
例：自分の攻撃宣言時に相手が「次元幽閉」を発動し、それにチェーンして相手が「リビングデッドの呼び声」を発動した場合、「リビングデッドの呼び声」で相手フィールドにモンスターが特殊召喚されるが、チェーン処理の途中であるため巻き戻しを行う前に「次元幽閉」の処理が行われる。結果として自分モンスターは「次元幽閉」で除外され巻き戻しは行われない。




●モンスターの召喚・特殊召喚時に発動する効果がある場合は、その処理を行ったあとに巻き戻しが発生する。
●巻き戻しが発生するのはバトルステップのみである。ダメージステップでモンスターの数が変化しても巻き戻しは発生しない。

## ダメージステップ

●ダメージステップでは、基本的に「カードを発動する」優先権を得ているプレイヤーでもカードの発動ができない。ただし、例外として、以下の効果を持つカードは発動できる。
カウンター罠／カード・効果の発動を無効にする効果／モンスターの攻撃力・守備力を増減させる効果／必ず発動する効果／リバースした時に発動するモンスター効果／自身が特殊召喚に成功した時に発動するモンスター効果／自身が破壊された時や除外された時、手札に加わった時に発動する効果など
●モンスターの攻撃力・守備力を増減させる効果は、ダメージ計算前までのタイミングでしか発動できない。

**スターダスト・ドラゴン**

**禁じられた聖杯**

**アーティファクト－モラルタ**

●ダメージステップまで移行した場合、その時の攻撃モンスターは『攻撃した』扱いとなる。
例：「No.52 ダイヤモンド・クラブ・キング」が相手モンスターに攻撃宣言をして、ダメージステップまで移行した。その後、相手モンスターがいなくなり、ダメージ計算を行わなかった場合でも、バトルフェイズ終了時に『このカードは攻撃した場合、バトルフェイズ終了時に守備表示になる。』効果が適用される。

**No.52 ダイヤモンド・クラブ・キング**

ダメージステップまで行くと"攻撃した"扱い

→ 守備表示に

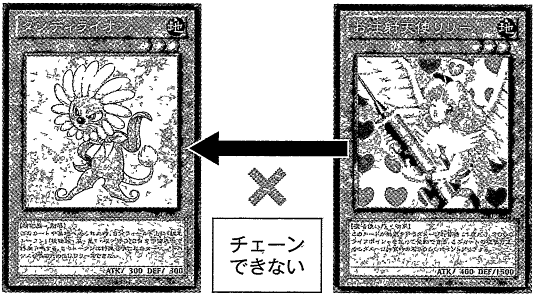
●すでに適用されているモンスター効果や永続魔法・罠などの効果は適用され続ける。

●ダメージステップで相手モンスターの数が変化した場合でも、巻き戻しは発生しない。

●『ダメージステップ開始時』や、『ダメージ計算時』など特定のタイミングが指定されている効果は、そのタイミングでほかのカードの効果処理が完了した場合、その後に改めて発動する事はできない。

例：ダメージ計算時に発動したカードによって「ダンディライオン」が墓地へ送られ、「ダンディライオン」の『このカードが墓地へ送られた時、自分フィールド上に「綿毛トークン」（植物族・風・星１・攻／守０）２体を守備表示で特殊召喚する。』効果が発動した場合、その効果にチェーンしたり、その効果処理のあとに改めて「お注射天使リリー」の『このカードが戦闘を行うダメージ計算時に１度だけ、2000ライフポイントを払って発動できる。』効果を発動する事はできない。

**ダンディライオン**　　**お注射天使リリー**




●ダメージステップは、その進行によって5つの段階に分かれる。

## ダメージステップ開始時

●ダメージステップが開始されるタイミングである。
●『ダメージ計算を行わず』などの効果の発動と処理をターンプレイヤーから順番に行う。全てのカードの処理が終わったあと、カードの発動を行いたい場合、ターンプレイヤーから発動を行える。
●お互いのプレイヤーが「カードを発動する」優先権を放棄した場合、ダメージ計算前に移行する。
・このタイミングで発動するカードの例
「A・O・J カタストル」「一撃必殺侍」など『ダメージ計算を行わず』と記載された効果。

**A・O・J カタストル**

**一撃必殺侍**

## ダメージ計算前

●裏側表示のモンスターが戦闘を行っている場合、ダメージ計算前のタイミングで表側守備表示にする。リバースした時に発動する効果を持っている場合でも、このタイミングではまだ発動しない。
●裏側のモンスターを表側にしたあと、カードの発動を行いたい場合、ターンプレイヤーから発動を行える。お互いのプレイヤーが「カードを発動する」優先権を放棄した場合、ダメージ計算時に移行する。
・このタイミングで発動できるカードの例
「突進」「収縮」「オネスト」「サイコ・コマンダー」など、攻撃力・守備力が増減する効果を持った速攻魔法・罠・モンスターの誘発即時効果。

**突進**

**サイコ・コマンダー**

## ダメージ計算時

●戦闘を行うモンスターの攻撃力・守備力の数値をもとにダメージ計算を行い、ダメージを受けたプレイヤーのＬＰを減らすタイミングである。
●『ダメージ計算時に』と記載された効果をターンプレイヤーから順番にチェーンして発動し、処理する。
・このタイミングで発動できるカードの例
「クリボー」「お注射天使リリー」「サイファー・スカウター」「ガード・ブロック」「No.62 銀河眼の光子竜皇」など『ダメージ計算時』と記載された効果。

**お注射天使リリー**

**No.62 銀河眼の光子竜皇**

●相手モンスターと戦闘を行う場合は、以下の通りにダメージ計算を行う。
・相手モンスターが攻撃表示の場合、攻撃モンスターの攻撃力と攻撃対象モンスターの攻撃力を比べ、攻撃力が高かったモンスターはその差分のダメージを相手プレイヤーに与える。また、攻撃力が低かったモンスターをそのダメージステップ終了時のタイミングで破壊する。攻撃力が同じだった場合はダメージは与えられず、そのダメージステップ終了時のタイミングでお互いのモンスターを戦闘で破壊する。
・相手モンスターが守備表示の場合、攻撃モンスターの攻撃力と攻撃対象モンスターの守備力を比べ、攻撃力が高かった場合、守備力が低かったモンスターをそのダメージステップ終了時のタイミングで戦闘で破壊する。守備力が高かった場合、その差分のダメージを攻撃したプレイヤーに与える。攻撃力と守備力が同じだった場合、ダメージは与えられず、どちらのモンスターも破壊されない。
・相手プレイヤーに直接攻撃した場合は、攻撃モンスターの攻撃力分の戦闘ダメージを相手ＬＰに与える。
・戦闘破壊が決定したモンスターを破壊して墓地へ送るのはダメージステップ終了時だが、戦闘の判定はダメージ計算の時点の攻撃力や守備力で行う。

●ダメージ計算を行っていない戦闘は『戦闘を行った』扱いにはならない。
例：「剣闘獣エクイテ」が相手モンスターを攻撃し、そのダメージステップ開始時にて相手モンスターがほかの効果でフィールドから離れた場合、ダメージ計算を行わずにその戦闘は終了する。その場合「剣闘獣エクイテ」の『このカードが戦闘を行ったバトルフェイズ終了時にこのカードをデッキに戻す事で』発動する効果は発動できない。

**剣闘獣エクイテ**

●その戦闘で破壊が決定したモンスターが永続効果を持っていた場合、その時点で効果は適用されなくなる。また、破壊が確定したモンスターは、そのダメージステップ終了時に墓地へ送られるまでに効果の対象にできない。
●『破壊される場合、代わりに』と記載された効果はこのタイミングで適用され、適用された場合は破壊されない扱いとなる。

## ATK0の戦闘

●お互いに攻撃力が０の、攻撃表示同士のモンスターが戦闘を行った場合、どちらのプレイヤーにも戦闘ダメージは与えられず、どちらのモンスターも破壊されない。

## 戦闘ダメージ

●モンスターの戦闘によって相手ＬＰに与えられるダメージを戦闘ダメージと呼ぶ。
●守備表示のモンスターが相手プレイヤーに与えるダメージは戦闘ダメージである。
●『戦闘ダメージを与える。』と記載されている効果によるダメージとしては扱わず戦闘ダメージとして扱う。

## ダメージ計算後

●ダメージ計算時の結果を元に、発動する効果や処理を行うタイミングである。

●『ダメージ計算後』に発動する効果や『相手に戦闘ダメージを与えた時』に発動する効果、『リバースした時に発動する。』効果の発動を優先度に従ってチェーンを組んで発動し、処理を行う。

・このタイミングで発動できるカードの例
「魂を削る死霊」「レッド・デーモンズ・ドラゴン」「冥府の使者ゴーズ」「異次元の女戦士」、リバースした時の効果

**魂を削る死霊**

**レッド・デーモンズ・ドラゴン**

## ダメージステップ終了時

●戦闘が終了し、戦闘で破壊されたモンスターが墓地へ送られるタイミングである。

●『戦闘によって破壊され墓地へ送られた時』や『戦闘によって相手モンスターを破壊した時』に発動する効果の発動を優先度に従ってチェーンを組んで発動し、処理を行う。

**キラー・トマト**

**ジュラック・グアイバ**

●『ダメージステップ終了時まで』適用される効果は、ダメージステップ終了時に全てのカードの発動と処理が終わる時まで適用される。

●ダメージステップ終了時の処理が終わった後、バトルステップが開始される。その後、攻撃を行わない場合はエンドステップが開始される。

## エンドステップ

●バトルフェイズが終了するステップ。
●『バトルフェイズを終了させる。』という効果が処理された場合、エンドステップが開始される。
●カードの発動を行いたい場合、ターンプレイヤーから発動を行える。
●エンドステップに発動する効果や適用する効果がある場合、基本的にターンプレイヤーから処理を行う。なお、「サイクロン」などの発動タイミングが定められていないカード・効果を発動したい場合、それらを含めてプレイヤーが任意の順番で発動・処理を行う。

**剣闘獣ダリウス**

**古の森**

●『バトルフェイズ終了時まで』や、『バトルフェイズ中』に適用される効果は、エンドステップでお互いのプレイヤーが「カードを発動する」優先権を放棄し、全てのカードの処理が終わった時まで適用される。
●お互いのプレイヤーが「カードを発動する」優先権を放棄し、エンドステップが終了したあと、メインフェイズ2が開始される。

## メインフェイズ2

●バトルフェイズを終了した場合にのみメインフェイズ2を行う。
●メインフェイズ2では、メインフェイズ1と同じ行動を行える。
●通常召喚やペンデュラム召喚など、1ターンに1度しか行えない行動をメインフェイズ1で行っている場合、メインフェイズ2では行えない。
●お互いのプレイヤーが「カードを発動する」優先権を放棄し、メインフェイズ2が終了したあと、エンドフェイズが開始される。

## エンドフェイズ

●エンドフェイズの開始時にカードの発動を行いたい場合、ターンプレイヤーから発動を行える。
●エンドフェイズに発動する効果や適用する効果がある場合、基本的にターンプレイヤーから処理を行う。なお、「サイクロン」などの発動タイミングが定められていないカード・効果を発動したい場合、それらを含めてプレイヤーが任意の順番で発動・処理を行う。
●お互いのプレイヤーが「カードを発動する」優先権を放棄したあと、エンドフェイズに必ず発動する効果や、処理するべき効果処理がある場合はターンプレイヤーが先にその発動と処理を行わなければならない。
例：ターンプレイヤーのフィールドに「月読命」が存在し、相手プレイヤーがそのターンのメインフェイズに「エフェクト・ヴェーラー」の効果を「月読命」を対象として発動している場合のエンドフェイズ、まずターンプレイヤーの「月読命」の『召喚・リバースしたターンのエンドフェイズ時に持ち主の手札に戻る。』効果を発動するかどうか選べる。ここで発動する事にした場合、「エフェクト・ヴェーラー」の『エンドフェイズ時まで無効にする。』効果が適用されている状態のため、効果は無効になり「月読命」はフィールドに残る。その後、相手プレイヤーの「エフェクト・ヴェーラー」の効果が適用されなくなる。逆に、ターンプレイヤーが「月読命」の効果を発動しなかった場合、相手プレイヤーが「エフェクト・ヴェーラー」の効果の適用を終了するかどうか選べる。ここで適用を終了した場合、ターンプレイヤーは「月読命」の効果を必ず発動しなければならず、手札に戻る。適用を終了しない場合は「エフェクト・ヴェーラー」の効果が適用されたまま「月読命」の効果を発動しなければならないため、結果としてフィールドに残る事になる。

**エフェクト・ヴェーラー**

**月読命**

●お互いのプレイヤーが「カードを発動する」優先権を放棄し、全てのカードの処理が終わったあとにターンプレイヤーの手札が７枚以上ある場合、その枚数が６枚になるように手札から選んで捨てる。この時に捨てたカードは「手札から捨てられた」「手札から墓地へ送られた」扱いとなる。ただし、「効果によって捨てられた」「効果によって墓地へ送られた」扱いにはならない。

例：エンドフェイズにターンプレイヤーの手札が７枚あり、手札を６枚にするために「暗黒界の龍神 グラファ」を捨てた場合、『このカードがカードの効果によって手札から墓地へ捨てられた場合』に発動する効果は発動しない。また、「ライト・サーペント」を捨てた場合は『このカードが手札から墓地へ送られた場合』に発動する効果が発動する。

**暗黒界の龍神 グラファ**

✕ 発動しない

**ライト・サーペント**

○ 発動する

●『ターン終了時まで』と記載された効果は、エンドフェイズでお互いのプレイヤーが「カードを発動する」優先権を放棄し、手札の調整が終わり、全てのカードの処理が終わった時まで適用される。

●エンドフェイズが終了したあと、相手プレイヤーのターンのドローフェイズが開始される。

# 7 大会ルール

MASTER RULE 3

●大会ルールは「マスタールール3」を採用する。
●大会は1マッチ（2デュエル先取／最大3デュエル）で勝敗を決定する。

## 7.1 デッキについて

### 大会で使用できるデッキ

●1つの大会を通して使用できるデッキは1デッキのみとする。
●大会主催者が提出を義務づけた場合は、参加者は大会に使用するデッキ内容を「デッキ記入シート」に記入し報告しなければならない。
●「デッキ記入シート」に記載されたカード以外のカードは、デッキ・サイドデッキ・エクストラデッキの全てにおいて使用禁止とする。

### 禁止・制限・準制限カード

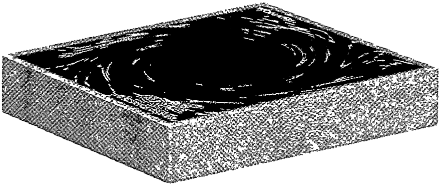
●ショップデュエルのスタンダードデュエルとコンセプトデュエルでは、リミットレギュレーションを守らなければならない。また、ノーリミットデュエルでは、そのほかにも大会主催者によって、使用できるカードを制限される場合がある。
●禁止カードはデッキ・サイドデッキ・エクストラデッキの構築に使用できない。
●制限カードはデッキ・サイドデッキ・エクストラデッキを合わせて入れられる枚数は1枚まで。
●準制限カードはデッキ・サイドデッキ・エクストラデッキを合わせて入れられる枚数は2枚まで。

## 外国語版のカード

●日本語以外の言語で表記されている『Yu-Gi-Oh! TRADING CARD GAME』シリーズは、原則として日本語表記の『遊☆戯☆王OCG』といっしょに遊ぶ事ができる。
●ノーリミットデュエル以外のショップデュエルや公式大会では、外国語版のカードは使用できない。
●カードの裏面のデザインが異なるため、デッキに異なる言語のカードを入れて大会などで使用する場合はカードプロテクターの装着が義務付けられる。
●日本語版カードが存在しない各言語のカードは使用できない。
●海外発売のカードを使用する場合、事前に日本語版のテキストが確認できるもの（日本語版カードや、日本語版の効果を記載した用紙等）を準備し、効果を適切に説明できるようにする。 またそれらを用意していない場合、そのカードをデュエルで使用する事はできない。電子機器でのカード情報表示は、公式の「OCGカードデータベース」(http://www.db.yugioh-card.com/）のみ認められる。

## デッキ初期化

●前のラウンド（マッチ）で入れ替えたカードは、ラウンド開始時に初期のデッキ・サイドデッキの状態に戻すことを義務づける。
●各ラウンド（マッチ）１デュエル目の開始前にデッキとサイドデッキとのカードチェンジは認められない。
●各プレイヤーは、デュエルを行う前に対戦相手に自分のエクストラデッキとサイドデッキの枚数を提示する。



ラウンド開始時に
デッキを初期化

## 7.2 エキストラターン

●デュエル中に規定された制限時間になった場合、そのデュエルはエキストラターンで勝敗を決める。
●制限時間になったら、そのターンの終了時までプレイを行う。勝敗が決していない場合、その次のターンから数えて３ターンを実施する。３ターンで勝敗が決しなかった場合、３ターン目の終了時にＬＰが多かったプレイヤーがそのデュエルに勝利する。
●３ターン目の終了時のお互いのプレイヤーのＬＰが同じだった場合、そのまま継続してサドンデスに突入する。
●サドンデスではＬＰの増減が発生したターン終了時に判定を行う。その時点でＬＰの多いプレイヤーをデュエルの勝者とし、ＬＰが同じ場合は次のターンへ突入する。
●ＬＰをコストとして払う場合もＬＰの増減とみなす。
●エキストラターンの結果、デュエルの勝敗数が１勝１敗になった場合にはエキストラデュエルの処理を経てマッチの勝者を決定する。

## 7.3 エキストラデュエル

●デュエルの開始前（インターバル中）に規定された制限時間になった場合、そのデュエルはエキストラデュエルで勝敗を決める。
●先攻後攻をジャンケンによって決定し、先攻プレイヤーから数えて４ターンのエキストラデュエルを行う。
●ＬＰは8000から開始される。
●４ターンで勝敗が決しなかった場合、４ターン目の終了時にＬＰが多かったプレイヤーがそのデュエルに勝利する。
●４ターン目の終了時のお互いのプレイヤーのＬＰが同じだった場合、そのまま継続してサドンデスに突入する。
●サドンデスではＬＰの増減が発生したターン終了時に判定を行う。その時点でＬＰの多いプレイヤーをデュエルの勝者とし、ＬＰが同じ場合は次のターンへ突入する。
●ＬＰをコストとして払う場合もＬＰの増減とみなす。

SHOP DUEL

# ショップデュエルに参加しよう！

## 強者が集う大会!!

全国各地のコナミフレンドリーショップでは、腕に自信のあるデュエリストが激突するショップデュエルが開かれているぞ。近くの店舗や開催日時は公式サイトで検索できるので、自慢のデッキでチャレンジしよう！

### スタンダードデュエル

➡リミットレギュレーションを守って構築されたデッキで戦うデュエル。世界大会の予選と近い形式だぞ。

### ノーリミットデュエル

➡各お店が禁止・制限カードを決めて行われるデュエル。超強力なカードが使えるド派手な大会なのだ！

## リミットレギュレーションについて

ノーリミットデュエル以外では、リミットレギュレーションによって決められた禁止・制限カードを守ってデッキを構築しなければならないぞ。

### 禁止カード

デッキに入れられないカード。

### 制限カード

デッキに1枚だけ入れられるカード。

### 準制限カード

デッキに2枚まで入れられるカード。

CHAPTER 3

# ルールマスター認定テスト模擬試験


認定テスト模擬試験 181
答え 207
PERFECT RULE BOOK INDEX 208


この問題で練習して、公式サイトで受けられるルールマスター認定テストに合格するのだ!

RULE MASTER

# ルールマスター認定テスト

## デュエルのルールを覚えてルールマスターになろう!

デュエルをスムーズに進める上で必要な知識を確かめるテストが「ルールマスター認定テスト」だ。ルールマスターになれば、証明書がもらえたり公式大会でも安心して戦えるぞ。本書の模擬試験を受けてテストに合格しよう!

- **合格者にはルールマスター証明書を発行!**
- **認定テストは公式サイトで受けられる!**

開催日時などの詳細は公式HPへ

**http://www.yugioh-card.com**

# 認定テスト模擬試験

ここからはルールマスター認定テストに出題されそうなルールに関する問題を掲載する。いずれもCHAPTER2を読めば解ける問題なので対策しよう。

## 問01. デュエルをするにあたって、必ずなければならないものを選べ

A. サイコロ
B. カウンター
C. コイン
D. 計算機
E. デッキ

## 問02. デュエルを始める前にそれぞれのプレイヤーが持っている手札は何枚か選べ

A. お互いに5枚
B. 先攻プレイヤーは5枚、後攻プレイヤーは6枚
C. お互いに6枚
D. 先攻プレイヤーは6枚、後攻プレイヤーは5枚

## 問03. デュエルの勝利条件の説明として正しいものを選べ

A. 相手のデッキが0枚になった時に勝利する
B. 自分のライフポイントが10000になった時に勝利する
C. 相手のライフポイントが0になった時に勝利する
D. 相手の手札が0枚になった時に勝利する
E. フィールドにモンスターを5体そろえた時に勝利する

## 問04. 先攻1ターン目のプレイヤーのフェイズ進行で、正しいものを選べ

A. ドローフェイズでカードをドローする。次にスタンバイフェイズ→メインフェイズ1→エンドフェイズを行う

B. ドローフェイズを行うがドローはしない。次にスタンバイフェイズ→メインフェイズ1→バトルフェイズ→エンドフェイズを行う

C. ドローフェイズを行うがドローはしない。次にスタンバイフェイズ→メインフェイズ1→バトルフェイズを行うが、モンスターでの戦闘はできない。最後にエンドフェイズを行う

D. ドローフェイズを行うがドローはしない。次にスタンバイフェイズ→メインフェイズ1→エンドフェイズを行う

E. ドローフェイズを行うがドローはしない。次にスタンバイフェイズ→メインフェイズ1→メインフェイズ2→エンドフェイズを行う

## 問05. それぞれのデッキの枚数の説明として、正しいものを選べ

A. デッキは40枚ちょうどでなければならない

B. デッキは60枚以下であれば何枚でもよい

C. エクストラデッキは15枚以下であれば何枚でもよい

D. サイドデッキは15枚ちょうどでなければならない

E. エクストラデッキ・サイドデッキは合計30枚以下でなければならない

## 問06. デッキを構築する際に、メインのデッキに入れるモンスターを選べ

A. ペンデュラムモンスター

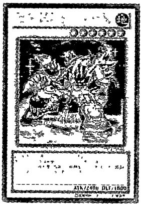
B. シンクロモンスター

C. エクシーズモンスター

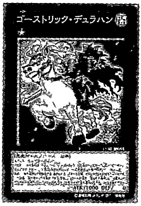
D. 融合モンスター

ペンデュラムモンスター

シンクロモンスター



エクシーズモンスター




融合モンスター

**問07.** 次のカードの組み合わせのうち、デッキに合計6枚入れられないものを選べ

A.「ハーピィ・レディ」3枚と「ハーピィ・レディ・SB」3枚

**ハーピィ・レディ**

**ハーピィ・レディ・SB**

B.「サイバー・ドラゴン」3枚と「サイバー・ドラゴン・ツヴァイ」3枚

**サイバー・ドラゴン**

**サイバー・ドラゴン・ツヴァイ**

C.「CNo.39 希望皇ホープレイ」3枚と「No.39 希望皇ホープ」3枚

**CNo.39 希望皇ホープレイ**

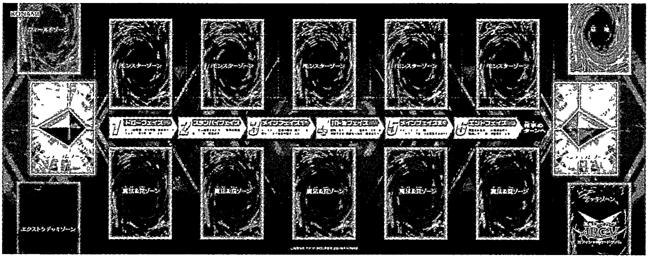
**No.39 希望皇ホープ**

## 問08. サイドデッキに関する説明として正しいものを選べ

A. デュエルとデュエルの間でデッキの枚数を増やすために使用する
B. エクストラデッキに入れる融合モンスター等をサイドデッキに入れてもよい
C. メインのデッキに入れたカードと同名のカードをサイドデッキに入れてはいけない
D. 同名カードをメインのデッキに3枚、サイドデッキに3枚入れる事ができる

## 問09. デュエルフィールドに関する説明として正しいものを選べ

A. 魔法・罠カードは最大で合わせて5枚までしか置く事ができない
B. フィールド魔法はお互いに合わせて1枚までしか表側で置く事ができない
C. 自分はデッキの中のカードをいつでも確認する事ができる
D. 自分は自分のエクストラデッキのカードをいつでも確認する事ができる
E. フィールドに出したモンスターは、いつでもほかの自分のモンスターゾーンに移動させる事ができる



## 問10. ペンデュラムモンスターの説明として正しいものを選べ

A. ペンデュラムモンスターは、手札・墓地・フィールドではモンスターとしても魔法としても扱う
B. ペンデュラムモンスターを特殊召喚する時、モンスターゾーンかペンデュラムゾーンに置く事ができる
C. レベル5のペンデュラムモンスターをペンデュラムゾーンに置く時には、1体のリリースが必要である
D. ペンデュラムモンスターは1ターンに1枚しかペンデュラムゾーンに置けない
E. ペンデュラム効果はペンデュラムゾーンに置かれている時にしか使用できない

**時読みの魔術師**

**星読みの魔術師**

## 問11. モンスターの通常召喚に関する説明として正しいものを選べ

A. モンスターの通常召喚は表側攻撃表示、表側守備表示、裏側守備表示の3種類の表示形式でモンスターを出せる
B. 手札にモンスターがあれば、1ターンで好きなだけ通常召喚できる
C. 通常召喚するモンスターは、空いている自分のモンスターゾーンのどのゾーンに置いてもよい
D. レベル10のモンスターを通常召喚する場合、3体のモンスターをリリースしなければならない
E. モンスターをセットする場合、相手にそのモンスターのレベルを伝えなければならない

## 問12. 通常召喚が無効になった場合に関する説明として正しいものを選べ

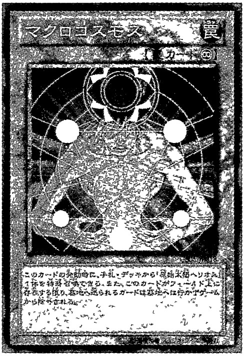
A. 通常召喚を無効にされたモンスターはフィールドから墓地へ送られる

B. レベル５以上のモンスターのアドバンス召喚が無効になった時、リリースするモンスターはフィールドに残ったままである

C. レベル10以上のモンスターのアドバンス召喚は無効にならない

D. 「マクロコスモス」が発動され、その効果が適用されている時、通常召喚が無効になったモンスターは除外される

### マクロコスモス




## 問13. モンスターの特殊召喚に関する説明として正しいものを選べ

A. 特殊召喚は１ターンに３回までしか行えない

B. 通常召喚を行っている場合、特殊召喚は行えない

C. ペンデュラム召喚は１ターンに１回しか行えない

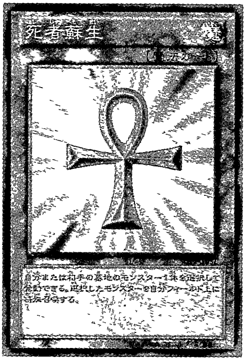
D. 特殊召喚は全てカードの発動として扱われるので、相手はチェーンしてカードを発動できる

E. 特殊召喚する条件を満たしていれば、相手のターンでも必ず特殊召喚できる

## 問14. 特殊召喚モンスターに関する説明として正しいものを選べ

A. 特殊召喚モンスターをデッキから墓地へ送り、その後に「死者蘇生」で特殊召喚する事ができる

**死者蘇生**




B. 正規の手順で特殊召喚した特殊召喚モンスターが手札に戻った場合、他のカードの効果で手札から特殊召喚する事ができる

C. シンクロ召喚が無効になったシンクロモンスターは、エクストラデッキに戻る

D. エクシーズモンスターのエクシーズ召喚を「神の宣告」で無効にする事ができる

**神の宣告**

E. シンクロモンスターのシンクロ召喚が無効になった時、その時に使用したシンクロ素材はフィールドに残ったままである

## 問15. シンクロ召喚の説明として正しいものを選べ

A.「森羅の実張り ピース」をシンクロ素材としてシンクロ召喚した場合、「森羅の賢樹 シャーマン」の特殊召喚する効果を発動する事ができる

**森羅の実張り ピース**

**森羅の賢樹 シャーマン**

B.シンクロ素材モンスターのレベルの合計以上のシンクロモンスターをシンクロ召喚できる

C.「ライトエンド・ドラゴン」をシンクロ召喚する時には、チューナー以外のモンスターは全て光属性でなければならない

**ライトエンド・ドラゴン**

D.シンクロ素材としてモンスタートークンを使用する事はできない

E.シンクロ素材としてエクシーズモンスターを使用する場合、ランクをレベルとして扱う

## 問16. エクシーズ召喚とエクシーズ素材の説明として正しいものを選べ

A. モンスタートークンをエクシーズ素材とする事ができる
B. シンクロモンスターはエクシーズ素材にできない
C. 「迅雷の騎士ガイアドラグーン」をエクシーズモンスターに重ねてエクシーズ召喚する時、そのエクシーズ召喚を「神の宣告」で無効にする事はできない

**迅雷の騎士ガイアドラグーン**

**神の宣告**

D. 魔法・罠カードを破壊する効果でエクシーズ素材を破壊する事ができる
E. 自身の効果で特殊召喚した「ボルト・ヘッジホッグ」をエクシーズ素材とし、その後にエクシーズモンスターの効果によって取り除かれた場合、「ボルト・ヘッジホッグ」は除外されずに墓地へ送られる

**ボルト・ヘッジホッグ**

## 問17. 裏側守備表示のモンスターの説明として正しいものを選べ

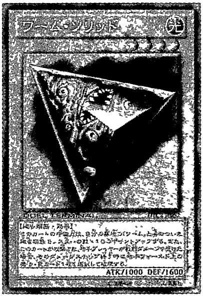
A. 相手モンスターの効果の対象になった場合、裏側守備表示のモンスターを表側守備表示にする

B. 「暗黒のマンティコア」が墓地へ送られたターンのエンドフェイズ時に、フィールドの裏側守備表示の獣族モンスターを墓地へ送って効果を発動できる

### 暗黒のマンティコア

C. 裏側守備表示の「ワーム・ソリッド」１体をリリースして「ワーム・クイーン」をアドバンス召喚する事ができる

### ワーム・ソリッド




### ワーム・クイーン

D. 自分のメインフェイズで表側守備表示のモンスターの表示形式を変更して裏側守備表示にする事ができる

E. 自分のメインフェイズで裏側守備表示のモンスターの表示形式を変更した場合、表側守備表示になる

## 問18. モンスターの永続効果の説明として正しいものを選べ

A. 永続効果はチェーンブロックを作って発動する

B. 「E・HERO ボルテック」が「閃光の結界像」を攻撃して戦闘で破壊してダメージを与えた時、「E・HERO ボルテック」の効果で除外されている「E・HERO エアーマン」を特殊召喚する事ができる

**E·HERO ボルテック**

**閃光の結界像**

**E·HERO エアーマン**

C. 永続効果はフィールドから離れて墓地へ送られるまで必ず適用される

D. 永続効果は裏側表示になっても適用され続ける

## 問19. モンスターの起動効果の説明として正しいものを選べ

A. 起動効果はほかのカードにチェーンして発動できる

B. 起動効果は条件を満たせば相手ターンでも発動できる

C. 起動効果を発動したモンスターがその効果にチェーンした効果によってフィールドを離れた時、その起動効果が処理される事はない

D. 起動効果を持つモンスターが召喚に成功した時、そのモンスターの起動効果を発動する前に相手プレイヤーは「奈落の落とし穴」を発動できる。

**奈落の落とし穴**

## 問20. モンスターの誘発効果の説明として正しいものを選べ

A. 同じタイミングで発動する誘発効果が同時に発動できるタイミングを迎えたとき、チェーンを組んで発動する事ができる

B. いかなる場合でもスペルスピード１の誘発効果は他のカードにチェーンして発動できない

C. スタンバイフェイズで複数の誘発効果が発動する場合、その全てを１つのチェーン上で発動させてチェーン処理を行う

D. ダメージステップ中は、リバースした時に発動する効果以外のいかなる誘発効果も発動できない

E. 手札に「冥府の使者ゴーズ」が２枚ある時に効果ダメージを受けた場合、それぞれの「冥府の使者ゴーズ」の効果をチェーンを組んで発動する事ができる

**冥府の使者ゴーズ**

## 問21. モンスターの誘発即時効果の説明として正しいものを選べ

A. モンスターの誘発即時効果はフィールドにセットしてからでなければ発動できない

B. モンスターの誘発即時効果はダメージステップ中でも発動できるものがある

C. 誘発即時効果にチェーンして罠カードを発動する事はできない

D. 戦闘で破壊された時であれば相手ターンでも発動できる「キラー・トマト」の効果は誘発即時効果である

**キラー・トマト**

## 問22. 以下のカードテキストの中から モンスター効果ではないテキストを選べ

A.「サイバー・ドラゴン」の自身を特殊召喚するテキスト
B.「カオス・ソルジャー　－開闢の使者－」の自身を特殊召喚するテキスト
C.「アーティファクト－モラルタ」の魔法・罠ゾーンにセットするテキスト
D.「沼地の魔神王」のほかの融合素材の代わりにできるテキスト

### サイバー・ドラゴン

### カオス・ソルジャー　－開闢の使者－

### アーティファクト－モラルタ

### 沼地の魔神王

## 問23. 魔法カードの分類として間違っているものを選べ

A. 装備魔法
B. 永続魔法
C. フィールド魔法
D. 通常魔法
E. カウンター魔法

## 問24. 魔法カードの説明として正しいものを選べ

A. フィールド魔法を魔法&罠ゾーンにセットする
B. 通常魔法カードは手札から墓地へ送って発動する
C. 裏側の魔法カードを表側にして使う時には、必ずチェーンブロックを作って発動する
D. 全ての魔法カードはセットしたターンにすぐに発動できる
E. 全ての魔法カードはセットされていれば相手ターンでも発動できる

## 問25. 装備魔法カードの説明として間違っているものを選べ

A. 全ての装備魔法はフィールドのモンスターを対象として発動する
B. 装備モンスターが裏側になった時、装備魔法は破壊される
C. 自分の装備魔法を相手モンスターに装備する事ができる
D. 1体のモンスターに複数の装備魔法を装備させる事ができる

装備魔法カード

## 問26. フィールド魔法カードの説明として正しいものを選べ

A. 相手がフィールド魔法を発動している場合、自分はフィールド魔法を発動できない

B. すでに自分のフィールドゾーンにフィールド魔法が存在している場合、新しくフィールド魔法を発動できない

C. フィールドにあるフィールド魔法は裏側でも効果が適用される

D. 表側で存在する「昇華する紋章」の効果の発動にチェーンして「サイクロン」で「昇華する紋章」が破壊された場合、「昇華する紋章」の効果の処理は行われない

**昇華する紋章**

**サイクロン**

## 問27. 罠カードの説明として正しいものを選べ

A. 永続罠は手札から表側で発動する事ができる

B. 全ての通常罠は発動して効果を処理した後に墓地へ送られる

C. カウンター罠カードはダメージステップ中でも条件を満たしていれば発動できる

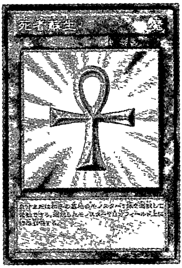
D. 罠カードはセットしたターンに発動できる

E. カウンター罠の発動時にはあらゆるカードをチェーンして発動できない

## 問28. 下記の例の状況で正しく発動する事ができるカードを選べ

例：墓地のモンスター１体を対象として「死者蘇生」の効果を発動し、墓地のモンスターを特殊召喚しようとした

**死者蘇生**



A.「昇天の黒角笛」　B.「ライオウ」
C.「インヴェルズ・ローチ」　D.「魔宮の賄賂」

**昇天の黒角笛**

**ライオウ**

**インヴェルズ・ローチ**

**魔宮の賄賂**

## 問29. 下記の例の状況で正しく発動する事ができるカードを選べ

例：相手フィールドの「スクラップ・ドラゴン」の効果が発動し、自分フィールドのモンスター１体と相手フィールドのモンスター１体が対象に選択された

**スクラップ・ドラゴン**

A.「竜の騎士(ドラゴン・ナイト)」　B.「暗遷士(あんせんし) カンゴルゴーム」

C.「スターライト・ロード」　D.「ボム・ガード」

**竜の騎士(ドラゴン・ナイト)**

**暗遷士(あんせんし) カンゴルゴーム**

**スターライト・ロード**

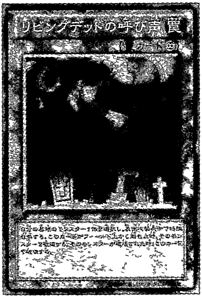
**ボム・ガード**

## 問30. 下記の例の状況で正しく処理が行われているものを選べ

例：相手が発動した「強欲な瓶」にチェーンして、自分の墓地の「鰤っ子姫」を対象に「リビングデッドの呼び声」を発動した

**強欲な瓶**

**リビングデッドの呼び声**




**鰤っ子姫**

A. チェーン2の「リビングデッドの呼び声」の効果を処理して「鰤っ子姫」を特殊召喚し、特殊召喚に成功した「鰤っ子姫」の効果を発動して処理する。その後チェーン1の「強欲な瓶」の効果の処理を行う

B. チェーン2の「リビングデッドの呼び声」の効果を処理して「鰤っ子姫」を特殊召喚するが、その後にチェーン1の「強欲な瓶」の効果が処理される。その処理後に改めて「鰤っ子姫」の効果を発動できる

C. 先に発動した「強欲な瓶」の効果を処理し、その後に「リビングデッドの呼び声」で「鰤っ子姫」を特殊召喚する。「鰤っ子姫」の特殊召喚に成功したので「鰤っ子姫」の効果を発動できる

D. チェーン2の「リビングデッドの呼び声」の効果を処理して「鰤っ子姫」を特殊召喚するが、その後にチェーン1の「強欲な瓶」の効果が処理される。その後に「鰤っ子姫」の効果は発動できない

## 問31. 下記の例の状況で正しく処理が行われているものを選べ

例：自分が手札の「紋章獣レオ」を捨てて「天罰」を発動したところ、相手がチェーンして、「魔宮の賄賂」を発動した

**紋章獣レオ**

**天罰**

**魔宮の賄賂**

A.「天罰」の発動が「魔宮の賄賂」で無効になり、その後に「紋章獣レオ」の効果が発動する

B.「天罰」を発動した際に、手札から捨てられた「紋章獣レオ」の効果が発動するので、そもそも「魔宮の賄賂」を発動できない

C.「魔宮の賄賂」はスペルスピードが3なので、スペルスピード1の「紋章獣レオ」の効果は発動する事ができない

D.「魔宮の賄賂」で「天罰」の発動が無効になるので、状況を巻き戻して、手札から捨てた「紋章獣レオ」は手札に戻す。

E.「天罰」の発動が「魔宮の賄賂」で無効になった場合、手札から捨てた「紋章獣レオ」は手札から捨てられた扱いにならず、効果も発動しない

**問32. 下記の例の状況で正しく処理が行われているものを選べ**

例：自分フィールド上の「光子竜の聖騎士」が相手の裏側守備表示モンスターを攻撃した。その裏側守備表示モンスターは「ライトロード・ハンター ライコウ」だった。

**光子竜の聖騎士**

**ライトロード・ハンター ライコウ**

A. 戦闘ダメージ計算を行った後、「光子竜の聖騎士」の効果でドローする処理を行い、戦闘で破壊された「ライトロード・ハンター ライコウ」のリバース効果は発動しない

B. 「ライトロード・ハンター ライコウ」のリバース効果が先に発動するので、「ライトロード・ハンター ライコウ」の効果で「光子竜の聖騎士」が破壊され、「光子竜の聖騎士」の効果は発動しない

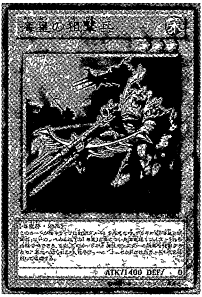
C. 「光子竜の聖騎士」のドローする効果にチェーンして「ライトロード・ハンター ライコウ」の効果が発動する

D. 戦闘ダメージ計算を行った後、「光子竜の聖騎士」の効果が発動し、ドローする処理を行う。その処理が終わった後、「ライトロード・ハンター ライコウ」のリバース効果が発動し、処理を行う

## 問33. 下記の例の状況で正しく処理が行われているものを選べ

例：手札の「海皇の狙撃兵」と「海皇の竜騎隊」を捨てて、「水精鱗－メガロアビス」を手札から特殊召喚する効果を発動した。

**海皇の狙撃兵**



**海皇の竜騎隊**

**水精鱗－メガロアビス**

A.「水精鱗－メガロアビス」を特殊召喚する効果にチェーンして、手札から捨てられた「海皇の狙撃兵」と「海皇の竜騎隊」の効果が発動する

B.「水精鱗－メガロアビス」の特殊召喚する効果のコストとして捨てられた「海皇の狙撃兵」と「海皇の竜騎隊」の効果はどちらも発動できない

C.「水精鱗－メガロアビス」が特殊召喚された後、必ず発動する「海皇の狙撃兵」と「海皇の竜騎隊」の効果が発動するため、「水精鱗－メガロアビス」は効果を発動できない

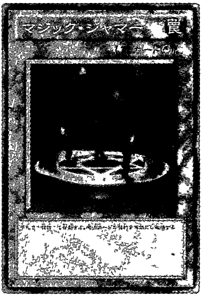
D.「水精鱗－メガロアビス」が特殊召喚された時、「アビス」と名のついた魔法・罠カード１枚を手札に加える処理を行うため、「海皇の狙撃兵」と「海皇の竜騎隊」の効果はどちらも発動できない

E.「水精鱗－メガロアビス」が特殊召喚された後、「海皇の狙撃兵」と「海皇の竜騎隊」の効果を任意の順番でチェーン１・チェーン２として発動し、「水精鱗－メガロアビス」の特殊召喚に成功した時の効果をチェーン３として発動する

## 問34. 下記の例の状況で正しく処理が行われているものを選べ

例：自分フィールドに「マジック・ジャマー」がセットされ、自分フィールドに「光と闇の竜」が表側で存在する時に、相手が「大嵐」を発動した

**マジック・ジャマー**



**光と闇の竜**

**大嵐**

A. 相手が発動した「大嵐」に「マジック・ジャマー」を発動できる。その後に「光と闇の竜」の効果が発動する

B. 相手が発動した「大嵐」に必ず発動する「光と闇の竜」の効果がチェーンして発動するため、「マジック・ジャマー」を発動する事はできない

C. 相手が発動した「大嵐」にチェーンして「マジック・ジャマー」を発動した場合、「光と闇の竜」の効果は発動しない

D. 相手が発動した「大嵐」に必ず発動する「光と闇の竜」がチェーン２として発動し、その後に「マジック・ジャマー」をチェーン３として発動できる。「マジック・ジャマー」を発動した場合、その後に「光と闇の竜」の効果が再び発動する

E. 「大嵐」の発動は「マジック・ジャマー」の効果で無効になるので「光と闇の竜」の効果は発動しない

## 問35. 下記の例の状況で正しく処理が行われているものを選べ

例：「S No.39 希望皇ホープONE」の効果が発動し、「ダーク砂バク」が除外された

**S No.39 希望皇ホープONE**

**ダーク砂バク**

A.「S No.39 希望皇ホープONE」の効果で「ダーク砂バク」が除外されたので、「ダーク砂バク」の効果を発動し、その後に「S No.39 希望皇ホープONE」のダメージを与える効果を適用した

B.「S No.39 希望皇ホープONE」の効果で「ダーク砂バク」が除外されたので、「ダーク砂バク」の効果を発動した。その後にダメージを与える効果は適用しない

C.「S No.39 希望皇ホープONE」の効果で「ダーク砂バク」を除外したあと、「S No.39 希望皇ホープONE」のダメージを与える効果が適用されるので「ダーク砂バク」の効果は発動できない

D.「S No.39 希望皇ホープONE」の効果で「ダーク砂バク」を除外してダメージを与えたあと、「ダーク砂バク」の効果を発動した

## 問36. ショップデュエルの大会内において、下記の例の状況になった場合の審判の対応として、より適切であるものを選べ

例：カードの効果処理について対戦者同士で意見の相違があり、デュエルの進行が止まってしまった。

A. 両者の主張を聞き、ルールに詳しいプレイヤーの意見をそのまま採用した
B. 審判の判断で、その場の処理方法について裁定を出した
C. インターネットを利用して処理方法についての説明を探すよう、両者に求めた
D. ジャンケンなどランダムな方法で勝利したプレイヤーの主張を採用した
E. 観戦者に意見を求め、多数決でルールの処理方法を決めた

## 問37. ショップデュエルの大会内において、下記の例の状況になった場合の審判の対応として、より適切であるものを選べ

例：プレイヤーＡのデッキに制限カードであるカードが２枚入っていた。対戦相手のプレイヤーＢは「それはルールに違反しているので自分の勝利だ」と主張している。

A. 対戦の状況を確認した後、その状況に応じて罰則の適用・軽減を検討した
B. プレイヤーＢの主張を全面的に認め、マッチの勝敗を決定した
C. 禁止・制限リストに違反したカードが入っている場合は問答無用で罰則を適用する
D. 対戦の状況を確認した後、プレイヤーＡ・Ｂの双方に罰則を適用し、再試合させた
E. プレイヤーＢに罰則を適用し、そのままデュエルを続行させた

## 問38. ショップデュエルの大会内において、下記の例の状況になった場合の審判の対応として、より適切であるものを選べ

例：プレイヤーＡとＢが対戦を行っている。プレイヤーＡの友人が、プレイヤーＢの手札を見て、その内容をスマートフォンを使ってプレイヤーＡに伝えた。

Ａ．大会参加者以外が行った行為については大会規定は適用されないのでそのままにしておいた

Ｂ．対戦者から申告がないので、気が付いていたが無視した

Ｃ．声に出して伝えていないので、情報を参加者に教えてもよい

Ｄ．公平になるように、プレイヤーＡの手札の内容をプレイヤーＢにも教えた

Ｅ．大会参加者以外であっても、特定の参加者が有利になるような情報を与えてはいけない。プレイヤーＡとプレイヤーＡの友人の双方に警告を与えた

## 問39. ショップデュエルの大会内において、下記の例の状況になった場合の審判の対応として、より適切であるものを選べ

例：カードの効果処理について裁定を求められた。裁定を出した際に、プレイヤーＡが「自分がＯＣＧ事務局に問い合わせて確認したルールと違う」と主張してきた。

Ａ．ＯＣＧ事務局からの案内は正しいので、プレイヤーＡの主張を認め、裁定を変更した

Ｂ．審判の裁定に不服がある場合、対戦者同士で話し合い、処理方法を決定する

Ｃ．個人が問い合わせたルールが正しいものという保証はないので、プレイヤーＡに警告を与えた

Ｄ．審判の裁定に不服がある場合、観戦者や他の参加者に意見を求めて対応を決定する

Ｅ．その大会内においては審判の出した裁定が優先されるので、そのままその裁定で進めた。ＯＣＧ事務局の案内の内容と相違があったとしても、その内容は覆らない

**問40.** **ショップデュエルの大会内において、下記の例の状況になった場合の審判の対応として、より適切であるものを選べ**

例：プレイヤーAがストップウォッチを使って、毎ターン3分の時間を計りながら、毎ターン3分のペースでデュエルを進行している。プレイヤーBから「遅延行為ではないのか」と申し立てがあった。

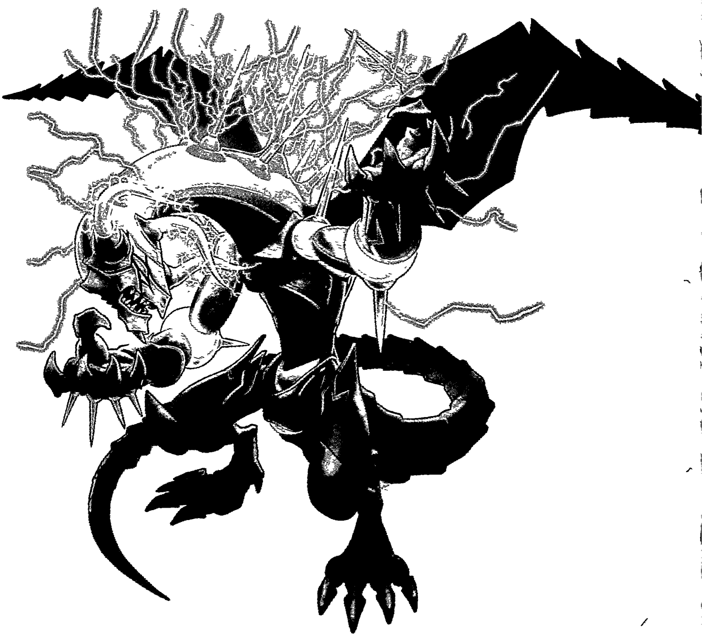
A. ストップウォッチの使用可否は大会によって異なるが、デュエルはお互いに円滑に進めなければならないという点からプレイヤーAの行動は好ましくない。プレイヤーAに対して注意または警告を与え、デュエルの進行を円滑に行うように指示した

B. プレイヤーには毎ターン3分の戦略考察時間がある。不適切な申し立てとしてプレイヤーBに対して警告を与えた

C. ストップウォッチの使用はショップデュエルでは認められていない。大会運営の妨げになるためプレイヤーAを失格にした

D. 時間の確認は店内の時計でのみ行う。プレイヤーAにストップウォッチを片づけるよう注意した

E. 特に問題ないので、そのままデュエルを続行させた



# 認定テスト模擬試験の答え

| 問 | 答え |
| --- | --- |
| 問01. | E |
| 問02. | A |
| 問03. | C |
| 問04. | D |
| 問05. | C |
| 問06. | A |
| 問07. | A |
| 問08. | B |
| 問09. | D |
| 問10. | E |
| 問11. | C |
| 問12. | D |
| 問13. | C |
| 問14. | D |
| 問15 | C |
| 問16. | E |
| 問17. | C |
| 問18. | B |
| 問19. | D |
| 問20. | A |
| 問21. | B |
| 問22. | B |
| 問23. | E |
| 問24. | C |
| 問25. | A |
| 問26. | D |
| 問27. | C |
| 問28. | D |
| 問29. | A |
| 問30. | D |
| 問31. | A |
| 問32. | B |
| 問33. | E |
| 問34. | B |
| 問35. | C |
| 問36. | B |
| 問37. | A |
| 問38. | E |
| 問39. | E |
| 問40. | A |

# PERFECT RULE BOOK INDEX

## あ行

### ATK　あたっく　ページ P050
モンスターカード下段に書かれている攻撃力を表す数値。

### アドバンス召喚　あどばんすしょうかん　ページ P062
モンスターをリリースしレベル５以上のモンスターを通常召喚する事。

### 一定期間だけ除外する効果　いっていきかんだけじょがいするこうか　ページ P128
カードの効果によって決められた期間だけ除外される事。

### 裏側守備表示　うらがわしゅびひょうじ　ページ P081
モンスターゾーンに裏側で横向きに置かれている状態。

### 永続効果　えいぞくこうか　ページ P084
モンスターゾーンに表側表示で存在している限り適用されるモンスター効果。

### 永続罠　えいぞくとらっぷ　ページ P101
永続の効果アイコンを持ち発動した後に魔法＆罠ゾーンに残り続ける罠。

### 永続魔法　えいぞくまほう　ページ P094
永続の効果アイコンを持ち発動した後に魔法＆罠ゾーンに残り続ける魔法。

### エキストラターン　えきすとらたーん　ページ P177
ショップデュエルなどの大会でデュエル中に規定の制限時間となった場合に行うターン。

## エキストラデュエル
えきすとらでゅえる　ページ ▶P177

ショップデュエルなどの大会で
デュエル開始前に規定の制限時間となった時に行うデュエル。

## エクシーズ召喚
えくしーずしょうかん　ページ ▶P075

同じレベルのモンスター２体以上を重ねて特殊召喚する召喚方法。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## エクシーズ素材
えくしーずそざい　ページ ▶P076

エクシーズモンスターの下に重ねられたカードの事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## エクシーズモンスター
えくしーずもんすたー　ページ ▶P058

エクシーズ召喚によって特殊召喚されるモンスター。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## エクストラデッキ
えくすとらでっき　ページ ▶P038

融合モンスター、エクシーズモンスター、シンクロモンスターを入れるデッキ。
最大で15枚まででなければならない。

## エクストラデッキゾーン
えくすとらでっきぞーん　ページ ▶P043

エクストラデッキを置く場所。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## エンドステップ
えんどすてっぷ　ページ ▶P172

バトルフェイズが終了するステップ。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## エンドフェイズ
えんどふぇいず　ページ ▶P173

ターンプレイヤーのターン終了を宣言するフェイズ。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## OCG
おふぃしゃるかーどげーむ　ページ ▶P036

『遊☆戯☆王オフィシャルカードゲーム』の略称。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## 表側攻撃表示
おもてがわこうげきひょうじ　ページ ▶P080

モンスターゾーンに表側で縦向きに置かれている状態。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 表側守備表示　おもてがわしゅびひょうじ　▶P080

モンスターゾーンに表側で横向きに置かれている状態。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## か行

### カード　かーど　▶P046

『OCG』をプレイする際に使用するカード。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### カードナンバー　かーどなんばー　▶P047

そのカードがどの商品に収録されているのかを示す番号。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### カードの効果　かーどのこうか　▶P103

それぞれのカードが持つ、デュエルに影響を与えるテキスト。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### カード名　かーどめい　▶P047

カードに記載されている名前。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 「カードを発動する」優先権　かーどをはつどうするゆうせんけん　▶P159

お互いに発動したいカードがある場合の処理を行う時に用いられる。
基本的にターンプレイヤーが最初に得ている。

### 外国語版のカード　がいこくごばんのかーど　▶P176

日本語以外の言語で表記されている『OCG』カード。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### ○○カウンター　かうんたー　▶P149

カードの効果によってフィールドのカードに置かれる目印。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### カウンター罠　かうんたーとらっぷ　▶P102

カウンターの効果アイコンを持ち、カードの発動や行動に対して発動できる罠。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 必ず発動する効果
かならずはつどうするこうか ▶ページ P112

発動する条件を満たした場合、プレイヤーの意志に関係なく発動する効果。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 儀式召喚
ぎしきしょうかん ▶ページ P068

儀式魔法カードの効果の処理によって行われる召喚方法。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 儀式魔法
ぎしきまほう ▶ページ P094

儀式の効果アイコンを持ち儀式召喚を行うのに必要な魔法。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 儀式モンスター
ぎしきもんすたー ▶ページ P056

儀式魔法によって儀式召喚されるモンスターの事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 起動効果
きどうこうか ▶ページ P086

メインフェイズに効果の発動を宣言して使うモンスターの効果。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 禁止カード
きんしかーど ▶ページ P175

大会の規定によって
デッキ・サイドデッキ・エクストラデッキに入れられないカード。

### コイン
こいん ▶ページ P036

カードの効果処理に使用される。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 効果以外のテキスト
こうかいがいのてきすと ▶ページ P153

カードの効果として扱わないテキスト。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 効果の処理
こうかのしょり ▶ページ P120

カードの効果テキストに記載された処理を行う事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 効果の対象
こうかのたいしょう ▶ページ P114

発動したカードが効果を及ぼすカードの事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 効果モンスター｜こうかもんすたー｜▶P055

効果テキストが記載されているモンスターの事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 攻撃宣言｜こうげきせんげん｜▶P163

バトルフェイズに自分のモンスターで攻撃を行う事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 攻撃対象｜こうげきたいしょう｜▶P163

攻撃宣言したモンスターが選択した相手モンスターの事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 攻守の変化｜こうしゅのへんか｜▶P134

カードの効果によって攻撃力・守備力が変化する事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### コスト｜こすと｜▶P108

カードや効果を発動するために必要な手順の事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### コントローラー｜こんとろーらー｜▶P105

カードを使用しているプレイヤーの事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### コントロール｜こんとろーる｜▶P130

カードを操作する権利の事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

# さ行

### サイコロ　さいころ　ページ P036

カードの効果処理に使用される。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### サイドデッキ　さいどでっき　ページ P038

デッキを調整するための予備のカードで作られたデッキ。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 種族　しゅぞく　ページ P049

モンスターの種族を表す。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 準制限カード　じゅんせいげんかーど　ページ P175

大会の規定によって
デッキ・サイドデッキ・エクストラデッキ合わせて２枚まで入れられる。

### 召喚方法　しょうかんほうほう　ページ P049

特別な方法で特殊召喚できるモンスターの特殊召喚方法。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 勝利条件　しょうりじょうけん　ページ P039

デュエルに勝つために満たす条件。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 除外　じょがい　ページ P045　ページ P127

カードの効果によってカードがゲームから除外される事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### シンクロ召喚　しんくろしょうかん　ページ P073

チューナーとその他のモンスターをシンクロ素材とする召喚方法。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### シンクロ素材　しんくろそざい　ページ P074

シンクロ召喚のために墓地へ送られたモンスターの事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### シンクロモンスター
しんくろもんすたー ▶ページP057

シンクロ召喚によって特殊召喚されるモンスター。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 数値が「?」のモンスター
すうちが?のもんすたー ▶ページP050

自身の効果によって攻撃力や守備力の数値が変化するモンスターの事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### スタートステップ
すたーとすてっぷ ▶ページP162

バトルフェイズを行う宣言をするステップ。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### スタンバイフェイズ
すたんばいふぇいず ▶ページP161

スタンバイフェイズ時に発動する効果や処理を行うフェイズ。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 捨てる
すてる ▶ページP126

カードの効果によって手札からカードが捨てられる事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### スペルスピード
すぺるすぴーど ▶ページP115

そのカードがどの効果に対してチェーンできるのかを決める数値の事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 制限カード
せいげんかーど ▶ページP175

大会の規定によって
デッキ・サイドデッキ・エクストラデッキを合わせて１枚だけ入れられる。

### 先攻／後攻
せんこう／こうこう ▶ページP158

デュエル開始時にターンを始めるプレイヤーの順番。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 戦闘ダメージ
せんとうだめーじ ▶ページP170

モンスターの戦闘によってＬＰに受ける、または与えるダメージ。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 戦闘の巻き戻し
せんとうのまきもどし ▶ページP164

バトルステップに相手フィールドのモンスターの数が変化した時に
攻撃対象を選び直す事。

## 装備魔法　そうびまほう
ページ ▶P095

装備の効果アイコンを持ちモンスターに装備して効果を発揮する魔法。



## 属性　ぞくせい
ページ ▶P048

モンスターが持っている属性を表す。



## 素材を指定するテキスト　そざいをしていするてきすと
ページ ▶P156

特殊召喚の素材としてモンスターを指定するテキスト。



## 速攻魔法　そっこうまほう
ページ ▶P097

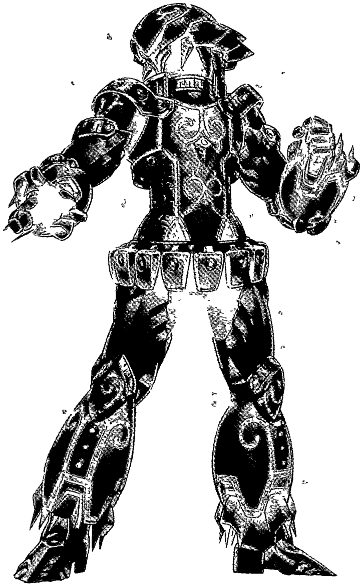
速攻の効果アイコンを持ち、セットしておけば相手ターンでも使える魔法。



## その他の効果　そのたのこうか
ページ ▶P090

永続・起動・誘発・誘発即時以外のモンスターの効果。





# た行

## ターン
たーん ▶P160

ターンプレイヤーが行動する６つのフェイズのまとまり。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## ターンプレイヤー
たーんぷれいやー ▶P159

ターンの進行を主導するプレイヤー。デュエル開始時の先攻・後攻の決定でどちらが先にターンプレイヤーを務めるかを決める。

## ターンを進める優先権
たーんをすすめるゆうせんけん ▶P159

ターンプレイヤーが持つターンを進める権利。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## 大会ルール
たいかいるーる ▶P175

『ＯＣＧ』での大会を行う際に適用されるルール。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## 対象に取る
たいしょうにとる ▶P114

カードの効果を与えるカードを決める事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## 対象を取らない効果
たいしょうをとらないこうか ▶P115

効果の発動時に対象を指定しない効果や、
非公開の場所にあるカードに及ぶ効果など。

## ダメージ
だめーじ ▶P142

カードの効果や戦闘によってＬＰに受ける、または与える数値。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## ダメージ計算後
だめーじけいさんご ▶P171

ダメージ計算時の結果をもとに効果や処理を行うタイミング。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## ダメージ計算時
だめーじけいさんじ ▶P169

戦闘を行うモンスターの攻守の数値をもとにダメージ計算を行うタイミング。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## ダメージ計算前
だめーじけいさんまえ ▶P168

攻守の数値が増減する速攻魔法・罠などを発動できるタイミング。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## ダメージステップ
だめーじすてっぷ ▶P166

ダメージ計算など戦闘の判定が行われるステップ。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## ダメージステップ開始時
だめーじすてっぷかいしじ ▶P168

ダメージステップが開始されるタイミング。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## ダメージステップ終了時
だめーじすてっぷしゅうりょうじ ▶P171

戦闘が終了したタイミング。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## チェーン
ちぇーん ▶P115

カードや効果の発動の応酬をスムーズに解決するためのシステム。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## チェーンブロック
ちぇーんぶろっく ▶P117

チェーンに積まれていくカードの効果の事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## チューナー
ちゅーなー ▶P058

シンクロ召喚の素材として必要なモンスター。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## 直接攻撃
ちょくせつこうげき ▶P163

相手プレイヤーに攻撃をする事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## 通常召喚
つうじょうしょうかん ▶P061

１ターンに１度だけ行える手札からモンスターを呼び出す行為の事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## 通常罠
つうじょうとらっぷ ▶P100

効果アイコンが記載されていない罠カードの事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## 通常魔法
つうじょうまほう ▶ページ P093

効果アイコンが記載されていない魔法カードの事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## 通常モンスター
つうじょうもんすたー ▶ページ P054

モンスター効果を持たないモンスターの事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## DEF
でぃふぇんす ▶ページ P050

モンスターカード下段に書かれている守備力を表す数値。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## デッキ
でっき ▶ページ P036

自分がデュエルで使用するカードの束。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## デッキシャッフル
でっきしゃっふる ▶ページ P158

デッキのカードを混ぜ合わせる事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## デッキ初期化
でっきしょきか ▶ページ P176

デッキをデュエル開始前の状態に戻す事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## デッキゾーン
でっきぞーん ▶ページ P042

自分のデッキを裏側にして置く場所。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## デッキに戻る
でっきにもどる ▶ページ P129

カードの効果によってカードがデッキに戻る事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## 手札
てふだ ▶ページ P044

プレイヤーが手に持っているカード。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## 手札から捨てるコスト
てふだからすてるこすと ▶ページ P109

効果を発動するために手札を捨てる事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 手札に加える
てふだにくわえる ▶P130

手札以外の場所にあるカードを手札に加える事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 手札に戻す
てふだにもどす ▶P130

手札以外の場所にあるカードを手札に戻す事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### デュアルモンスター
でゅあるもんすたー ▶P144

もう1度召喚される事でモンスター効果を得るモンスター。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### デュエル
でゅえる ▶P036

『ＯＣＧ』のルールでゲームをする事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### デュエルフィールド
でゅえるふぃーるど ▶P040

デュエル中に使用するカードを置く場所。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 同名カード
どうめいかーど ▶P037

カード名が同じカードの事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 特殊召喚
とくしゅしょうかん ▶P065

条件やカードの効果によってモンスターをフィールドに出す事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 特殊召喚モンスター
とくしゅしょうかんもんすたー ▶P056

通常召喚できないモンスターの事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 特殊勝利条件
とくしゅしょうりじょうけん ▶P157

特定のカードのテキストに記載されている勝利する条件。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 罠
とらっぷ ▶P053 ▶P099

『ＯＣＧ』で使用するカードの種類の１つ。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 罠カードのセット
とらっぷかーどのせっと ▶P100

手札の罠カードを魔法&罠ゾーンに裏側で置く事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 罠モンスター
とらっぷもんすたー ▶P147

発動後モンスターカードとなる罠カード。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### ドロー
どろー ▶P123

デッキの上からカードを引き手札に加える事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### ドローフェイズ
どろーふぇいず ▶P160

デッキの上からカードを1枚ドローするフェイズ。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## な行

### 任意で発動するか選べる効果
にんいではつどうするかえらべるこうか ▶P112

発動するかどうかをプレイヤーが任意に選択できる効果。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## は行

### 破壊
はかい ▶P125

戦闘やカードの効果などによってカードが破壊される事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 場所の移動
ばしょのいどう ▶P125

カードがいずれかの場所から別の場所へと移動する事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 発動する条件
はつどうするじょうけん ▶P111

発動するための条件とタイミング。

PERFECT RULE BOOK INDEX

### 発動の条件を指定するテキスト
はつどうのじょうけんをしていするてきすと ▶P154

効果の発動条件を説明したテキスト。

### バトルステップ
ばとるすてっぷ ▶P163

自分のモンスター1体で攻撃宣言を行うステップ。

### バトルフェイズ
ばとるふぇいず ▶P162

フィールドのモンスターで戦闘を行うフェイズ。

### 反転召喚
はんてんしょうかん ▶P079

フィールドの裏側守備表示モンスターを表側攻撃表示にする事。

### 引き分け
ひきわけ ▶P039

ＬＰが同時に０になった場合などに起こる状態。

### 表示形式
ひょうじけいしき ▶P080

モンスターゾーンに存在するカードの状態を示す。

### フィールドゾーン(フィールドカードゾーン)
ふぃーるどぞーん(ふぃーるどかーどぞーん) ▶P042

発動及びセットされたフィールド魔法カードを置く場所。

### フィールド魔法
ふぃーるどまほう ▶P096

フィールドの効果アイコンを持ち発動した後はフィールドゾーンに残り続ける。

### プレイの禁止
ぷれいのきんし ▶P152

カードのプレイを禁止する効果。

### プレイヤー
ぷれいやー ▶P038

デュエルを行っている人。

## ペンデュラム効果
ぺんでゅらむこうか ▶P051

P（ペンデュラム）モンスターがP（ペンデュラム）ゾーンに置（お）かれている際（さい）に適用（てきよう）される効果（こうか）。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## ペンデュラム召喚
ぺんでゅらむしょうかん ▶P077

左右（さゆう）のP（ペンデュラム）ゾーンにそれぞれP（ペンデュラム）モンスターを置（お）いて行（おこな）う召喚方法（しょうかんほうほう）。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## ペンデュラムスケール
ぺんでゅらむすけーる ▶P051

ペンデュラム召喚（しょうかん）の際（さい）に使用（しよう）する数値（すうち）。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## ペンデュラムゾーン
ぺんでゅらむぞーん ▶P043

魔法（まほう）カードとして発動（はつどう）したペンデュラムモンスターを置（お）く場所（ばしょ）。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## ペンデュラムモンスター
ぺんでゅらむもんすたー ▶P043 ▶P059

ペンデュラム召喚（しょうかん）を行（おこな）うのに必要（ひつよう）なモンスターカード。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## 墓地
ぼち ▶P041

破壊（はかい）されたり、墓地（ぼち）へ送（おく）られたりしたカードを置（お）く場所（ばしょ）。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## 墓地へ送る
ぼちへおくる ▶P126

カードの効果（こうか）などによってカードが墓地（ぼち）へ送（おく）られる事（こと）。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## 墓地へ送るコスト
ぼちへおくるこすと ▶P110

効果（こうか）を発動（はつどう）するために墓地（ぼち）へ送（おく）るコスト。

PERFECT RULE BOOK INDEX

# ま行

## マッチ　まっち
▶P036

デュエルを最大3回行い、その内先に2勝した方を勝者とする対戦方法。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## 魔法　まほう
▶P052 ▶P092

『OCG』で使用するカードの種類の1つ。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## 魔法&罠ゾーン（魔法&罠カードゾーン）　まほうあんどとらっぷぞーん（まほうあんどとらっぷかーどぞーん）
▶P041

発動及びセットされた魔法・罠カードを置く場所。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## 魔法カードのセット　まほうかーどのせっと
▶P093

手札の魔法カードをフィールドに裏側で置く事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## 無効にする　むこうにする
▶P131

カードの発動や効果の発動、処理を適用されなくする事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## メインフェイズ1　めいんふぇいず1
▶P162

モンスターの召喚や魔法・罠の発動、セットなどを行うフェイズ。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## メインフェイズ2　めいんふぇいず2
▶P172

バトルフェイズを行った場合のみ行うフェイズ。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## モンスター　もんすたー
▶P054

『OCG』で使用するカードの種類の1つ。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## モンスター効果　もんすたーこうか
▶P084

効果モンスターが持っている特殊な効果。

PERFECT RULE BOOK INDEX

**モンスター情報** もんすたーじょうほう ▶P051
種族・召喚方法・能力の下に記載されたテキスト。

**モンスターゾーン(モンスターカードゾーン)** もんすたーぞーん(もんすたーかーどぞーん) ▶P040
フィールドに通常召喚・特殊召喚されたモンスターを置く場所。

**モンスタートークン** もんすたーとーくん ▶P083
トークンを特殊召喚するカードの効果で特殊召喚されるモンスター。

**モンスターのセット** もんすたーのせっと ▶P064
手札のモンスターを裏側守備表示で通常召喚する事。

## や行

**融合召喚** ゆうごうしょうかん ▶P070
融合召喚を行うカードの効果によって融合モンスターを特殊召喚する事。

**融合素材** ゆうごうそざい ▶P071
融合召喚を行うカードによって墓地へ送られたモンスターの事。

**融合モンスター** ゆうごうもんすたー ▶P057
融合召喚によって特殊召喚されるモンスター。

**誘発効果** ゆうはつこうか ▶P086
特定のタイミングで発動するモンスター効果。

**誘発即時効果** ゆうはつそくじこうか ▶P089
特定のタイミングで相手ターンでも発動できるモンスター効果。

# ら行

## LP
らいふぽいんと ページ ▶P039

ダメージを受ける事によって減少し、0になると敗北する。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## ランク
らんく ページ ▶P048

エクシーズモンスターが持っている数値で、黒い星で表される。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## ランダムで選ぶ
らんだむでえらぶ ページ ▶P123

カードや対象を選ぶ時に内容が分からないようにして選ぶ事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## リバース
りばーす ページ ▶P079

モンスターが裏側表示から表側表示になる事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## リバースした時の効果
りばーすしたときのこうか ページ ▶P088

裏側から表側になった時に発動するモンスターの効果。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## リリース
りりーす ページ ▶P063

アドバンス召喚などのためにモンスターを墓地へ送る事。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## リリースするコスト
りりーすするこすと ページ ▶P108

効果を発動するためにリリースするコスト。

PERFECT RULE BOOK INDEX

## レベル
れべる ページ ▶P048

エクシーズモンスター以外のモンスターが持っている数値で、赤い星で表される。

PERFECT RULE BOOK INDEX

Vジャンプブックス
遊☆戯☆王オフィシャルカードゲーム
パーフェクトルールブック

2014年4月9日　第1刷発行

Vジャンプ編集部　編
©SHUEISHA2014
発行人　鈴木　晴彦
発行所　株式会社　集英社
〒101-8050
東京都千代田区一ツ橋2丁目5番10号
電話・東京　03(3230)6330（編集部）
03(3230)6393（販売部）
03(3230)6080（読者係）
Printed in Japan
印刷所　共同印刷株式会社

●造本には十分注意しておりますが、落丁・乱丁（本のページの抜け落ちや順序の違い）の場合はお取り替え致します。購入された書店名を明記して、小社読者係宛にお送り下さい。送料小社負担にてお取り替え致します。但し、古書店で購入したものについてはお取り替えできません。
●本書の一部または全部を無断で複写、複製、転載、上演、放送することは、著作権法上での例外を除いて禁じられています。

☆ゲーム・マンガ・アニメなど、ホビー情報満載のＶジャンプ！
オリジナルコンテンツ充実のウェブ版も要チェックだ!!
Vジャンプweb　http://vjump.shueisha.co.jp/

☆最速攻略本といえばVJブックス！
その最新刊情報はウェブでチェック！
Vジャンプブックスweb　http://vjumpbooks.com/

[企画・構成・編集] 株式会社ウェッジホールディングス（内田正宏・渡邉祐仁・岡崎一彦・内海謙・村田元気）
[デザイン・DTP] 株式会社ビーワークス（濵村憲司・横山券露央・松川健人・宮川央士）
[　協　力　] 株式会社コナミデジタルエンタテインメント

注意！
『遊☆戯☆王オフィシャルカードゲーム』
についてのお問い合わせには編集部では一切お答えできません。
遊☆戯☆王ＯＣＧに関するお問い合わせは…遊戯王ＯＣＧ事務局
ナビダイヤル　0570-001-573　ナビダイヤルをご利用できない方：03-5771-0518
（営業時間：10時～18時、定休日：火曜日※ただし祝日の場合は営業）
最新情報は公式ＨＰで!!　URL▷http://www.yugioh-card.com/

©高橋和希 スタジオ・ダイス/集英社 企画・制作/KONAMI　©高橋和希 スタジオ・ダイス/集英社・テレビ東京・NAS

遊☆戯☆王オフィシャルカードゲーム

# パーフェクトルールブック

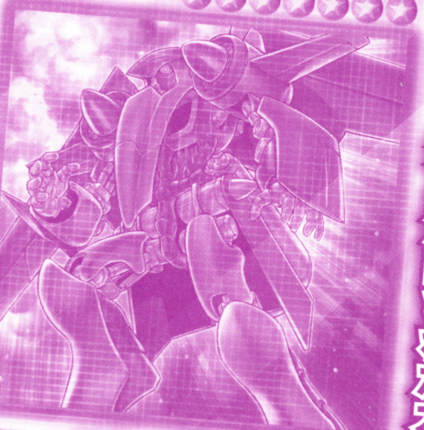
特別限定 OCGカード

遊戯王アーク・ファイブ ARC-V オフィシャルカードゲーム

# ダーク・ダイブ・ボンバー

新たな効果を得て禁止解除されたカードが登場!!

ダーク・ダイブ・ボンバー 闇



【機械族／シンクロ／効果】 RB01-JP001

チューナー＋チューナー以外のモンスター１体以上

「ダーク・ダイブ・ボンバー」の効果は１ターンに１度しか使用できない。①：自分メインフェイズ１に自分フィールドのモンスター１体をリリースして発動できる。リリースしたモンスターのレベル×２００ダメージを相手に与える。

ATK/2600 DEF/1800

©高橋和希 スタジオ・ダイス/集英社

## 旧効果

【機械族・シンクロ／効果】
チューナー＋チューナー以外のモンスター１体以上
自分フィールド上に存在するモンスター１体をリリースして発動する。リリースしたモンスターのレベル×２００ポイントダメージを相手ライフに与える。

# 4月1日から新たな効果に!!

【機械族／シンクロ／効果】
チューナー＋チューナー以外のモンスター１体以上
「ダーク・ダイブ・ボンバー」の効果は１ターンに１度しか使用できない。①：自分メインフェイズ１に自分フィールドのモンスター１体をリリースして発動できる。リリースしたモンスターのレベル×２００ダメージを相手に与える。

## このカードの基本ルール

- チェーンブロックを作って発動するモンスターの起動効果。
- 与えるダメージはフィールドでのレベル×200になる。フィールドでレベルが変化している場合、変化した数値で計算する。
- 裏側表示のモンスターもリリースして発動できる。その場合、墓地でのレベルを参照する。
- 「アポピスの化神」などのモンスター扱いの罠やトークンをリリースして発動できる。その場合フィールドでのレベル×200のダメージを与える。

## 注意

本書を購入せず付録カードを抜き取ることは、窃盗行為となり法律で罰せられます。

**付録の取り出し方**

この矢印を上に向けて、中のカードが袋とじの底についていることを確認してから、付録を傷つけないように切り離そう！

©高橋和希 スタジオ・ダイス/集英社 企画・制作/KONAMI

KONAMI®
遊戯王
オフィシャルカードゲーム
デュエルモンスターズ